Tot. 277

关注大作最新情报:《刺客信条 启示录》《光环4》《战地3》《未知海域3》

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



绚彩E3 虹色洛城

99页内文+145分钟影像

E3 2011全面解析+深度透视

- 醒目看点 -

三大发布会

编辑现场亲历

E3之行文字影像全记录

PS Vita | Wii U

权威资料+现场体验+独家解析

80余款游戏资讯

爆炸式放送

本期赠品

Gamehalo DVD

+街头霸王对铁拳海报

攻略透解

尘土飞扬3

系统详解+任务介绍+车手速成指南

凉宫春日的追想

全收集奖杯攻略&全剧情小说

生化危机 佣兵3D

计分细则+任务攻略+勋章要点

2011.7A

定价:RMB 18.00

ISSN 1008-0600

13>

9 771008 060006

如龙 终焉

强作袭来 完全剧情攻略+特稿 仁侠义胆


北通
BETOP
优雅的张扬
CHINA TREND GRACEFUL
北通
中國風
BETOP
PSP3000 类
硅胶套（朱砂红）
BTP-5325F
硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F
硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F
PSP3000/2000类
晶透水晶盒（朱砂红）
BTP-5355F
晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355F
硅胶套（水墨朱砂）
BTP-5325F
硅胶套（水墨青花）
BTP-5325F
硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F
晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355F
购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳鑫鑫电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩
北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

CONTENTS

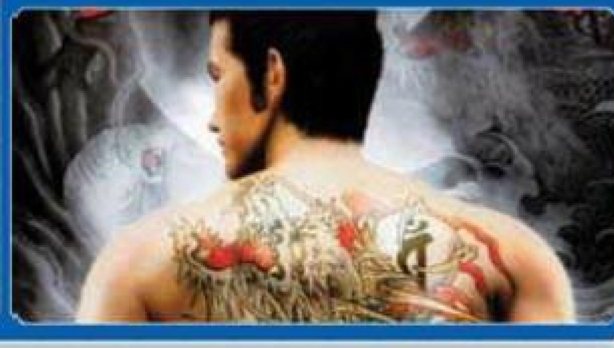
游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



如龙 终焉

仁侠义胆——日本极道界 102
《如龙 终焉》攻略 108





总第277期 7A

COVER STAFF
封面用图：《刺客信条 启示录》
封面设计：一刀

©2011 Ubisoft. All Rights Reserved.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



黄金眼 126 | PS电玩大本营 130

实用技术 GUIDE & FAQ







游戏进行时 131
攻略透解 132

攻略透解

凉宫春日的追想 132
尘土飞扬 3 142
生化危机 佣兵 3D 148

读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 166
读编往来 167
小编寄语 172
发售表 174
天下聚会 176

游戏文化 GAME & CULTURE





多边共享 157 | 特稿 160

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：
收藏日期：

杂志库 ZAZHIKU.COM

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

生化危机 佣兵 3D 126 148

PS3

爱丽丝 疯狂回归 127
尘土飞扬 3 142
地牢围攻 Ⅲ 127
凉宫春日的追想 132
绿灯侠 猎人的崛起 127
如龙 终焉 108 129
无名英雄 2 128
永远的毁灭公爵 126

PSP

凉宫春日的追想 132
秋之回忆 打勾勾的记忆 131

X360

爱丽丝 疯狂回归 127
尘土飞扬 3 142
地牢围攻 Ⅲ 127
绿灯侠 猎人的崛起 127
魅影破坏者 127
伊甸之子 126
永远的毁灭公爵 126



E3报道部分的游戏索引
详见第3页。

Gamehall





2011年E3游戏厂商发布会精选合集

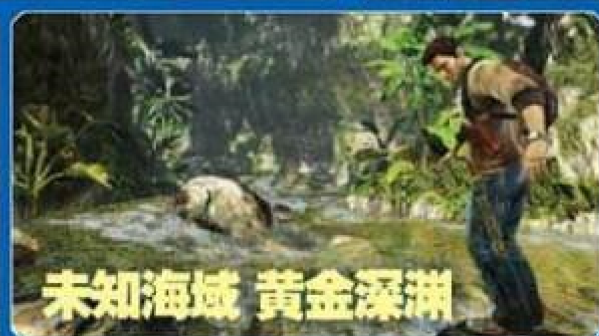




刺客信条 启示录



光环4



未知海域 黄金深渊



古墓丽影



纸片马里奥3DS



特别收录

星夜的E3影像游记

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：
http://www.tudou.com/programs/view/1FyQbipiw_g/ 密码：8G3H834THD

2011年E3游戏厂商发布会精选合集

微软发布会 / 索尼发布会 / 任天堂发布会

新作影像集锦

未知海域3 德雷克的诡计
抵抗3
小小变异者
小小大星球PSV
星际战鹰
未知海域 黄金深渊
反重力赛车2048
超级星尘Delta
ICO+汪达与巨像 合集
光环4
战争机器3
极限竞速4
舞蹈中心2
光环 战斗进化 周年版
神鬼寓言 旅程
Kinect运动大会 第2赛季
塞尔达传说 天空之剑
路易的鬼屋冒险2
马里奥赛车3DS
新·光之神话 帕尔提娜之镜3DS
超级马里奥3DS
星际火狐64 3DS
纸片马里奥3DS
动物之森3DS
阿修罗之怒
龙之信条
街头霸王对铁拳
生化危机 浣熊市行动
生化危机 启示录
怪物猎人3rd HD
丧尸围城2 番外篇
鬼泣DMC
幽灵行动 未来战士
刺客信条 启示录
疯兔 活蹦乱跳
孤岛惊魂3
世界足球 胜利十一人2012
最终幻想ⅩⅢ-2
古墓丽影
战地3
质量效应3
马里奥与索尼克 伦敦2012奥运会
索尼克 世代
COD 现代战争3
虐杀原型2
忍者龙剑传3
真·三国无双PSV
黑道圣徒3
蝙蝠侠 阿克汉姆城
龙之皇冠
生化奇兵 无限
星球大战Kinect
巫师2 王国刺客
水果忍者Kinect

特别收录

星夜的E3影像游记

本期光盘特别附赠
UCG276游风艺苑作品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧
　　　　　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君
　　　　　王锐患 江 浩
　　　　　冀诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：18819139019

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年7月1日
定　　价：人民币18.00元

杂志库
ZAZHIKU.COM



绚彩E3 虹色洛城

E3 2011全面解析+深度透视

E3 2011全面解析+深度透视 游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下

3DS

超级马里奥 3DS	55 光盘
动物之森 3DS	57 光盘
路易的鬼屋冒险 2	54 光盘
马里奥赛车 3DS	54 光盘
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	光盘
生化危机 启示录	光盘
索尼克 世代	光盘
新・光之神话 帕尔提娜之镜	58 光盘
星际火狐 64 3D	59 光盘
纸片马里奥 3DS	56 光盘

PS3

COD Elite	74
COD 现代战争 3	光盘
ICO/ 汪达与巨像	47 光盘
阿修罗之怒	90 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	64 光盘
抵抗 3	光盘
孤岛惊魂 3	光盘
古墓丽影	80 光盘
怪物猎人 3rd HD	光盘
鬼泣 DMC	89 光盘
黑道圣徒 3	光盘
狡狐大冒险 及时行盗	46
街头霸王对铁拳	84 光盘
雷曼 起源	92
灵魂能力Ⅴ	86
龙之皇冠	16 光盘
龙之信条	光盘
虐杀原型 2	光盘
潜龙谍影 高清收藏版（暂名）	63
潜龙谍影 和平行者高清版（暂名）	63
忍者龙剑传 3	76 光盘
丧尸围城 2 番外篇	光盘
生化奇兵 无限	光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
死亡岛	62
索尼克 世代	光盘
铁拳混合版	46
万物之尘	62
未知海域 3 德雷克的诡计	50 光盘
星际战鹰	48 光盘
幽灵行动 未来战士	光盘
战地 3	70 光盘
指环王 北方战争	82
质量效应 3	光盘
终极地带 高清收藏版（暂名）	63
最终幻想ⅩⅢ -2	78 光盘

PSV

超级星尘 Delta	12 光盘
大众高尔夫 NEXT	18
反重力赛车 2048	15 光盘
街头霸王对铁拳	84 光盘
龙之皇冠	16 光盘
未知海域 黄金深渊	13 光盘
小小变异者	光盘
小小大星球 PSV	光盘
真・三国无双 PSV（暂名）	14 光盘
真实战士	12
智慧较量	12

Wii

雷曼 起源	92
塞尔达传说 天空之剑	60

X360

COD Elite	74
COD 现代战争 3	光盘
Kinect 迪士尼乐园	29
Kinect 运动大会 第 2 赛季	31 光盘
阿修罗之怒	90 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	64 光盘
疯兔 活蹦乱跳	30 光盘
孤岛惊魂 3	光盘
古墓丽影	80 光盘
光环 战斗进化 周年版	40 光盘
光环 4	41 光盘
鬼泣 DMC	89 光盘
黑道圣徒 3	光盘
极限竞速 4	39 光盘
街头霸王对铁拳	84 光盘
狂影行星	38
雷曼 起源	92
灵魂能力Ⅴ	86
龙之信条	光盘
梦魇降临	31
魔幻堡垒	38
虐杀原型 2	光盘
潜龙谍影 高清收藏版（暂名）	63
忍者龙剑传 3	76 光盘
丧尸围城 2 番外篇	光盘
神鬼寓言 旅程	30 光盘
生化奇兵 无限	光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
水果忍者 Kinect	29 光盘
死亡岛	62
索尼克 世代	光盘
玩具兵团 冷战	38
万物之尘	62
巫师 2 王国刺客	光盘
舞蹈中心 2	29 光盘
星球大战 Kinect	30 光盘
型可塑 2012	光盘
幽灵行动 未来战士	光盘
战地 3	70 光盘
战争机器 3	42 光盘
芝麻街 从前有只怪兽	30
指环王 北方战争	82
质量效应 3	光盘
终极地带 高清收藏版（暂名）	63
最终幻想ⅩⅢ -2	78 光盘

杂志库 ZAZHIKU.COM

PS Vita，掌机新世代
PSV最新游戏阵容检阅



P5

Wii U公布，带来互动新体验



P19

X360迈向Kinect时代
Kinect最新游戏阵容检阅



P26

E3 2011 现场图秀







P32

微软：体感与光环的新黎明
微软独占游戏集结



P36

索尼：PS家族的新生命
索尼独占游戏集结



P44

任天堂：深度与广度兼顾
任天堂独占游戏集结



P52

跨平台游戏集结







P62

浮与沉
特约撰稿人重磅评论



P93

洛城天与地
游历E3 感悟洛杉矶



P95

E3 2011游戏情报站
E3 2011期待与遗憾



P98

ZAZHIKU.COM

PS Vita，掌机新世代

统筹 奈落 美编 一刀

PSP后续机种正式定名为PS Vita，预定2011年底发售

SCE 于 E3 2011 正式公布了之前代号“NGP”的 PSP 后续机种，定名为 PlayStation Vita。“Vita”意为“Life”，即生活、人生的意思，SCE 希望用户能通过这款掌机扩展、丰富自己的生活。PS Vita 将以 Wi-Fi 和 3G/Wi-Fi 双版本发售，目前全世界共有 153 家游戏公司宣布加盟 PS Vita，已有超过 80 款作品正在紧密开发中。

商品全称 Play Station Vita　发售日 预定 2011 年末

Wi-Fi 版售价		3G/Wi-Fi 版售价	
24 980日元（含税）（约合人民币 2019 元）		29 980日元（含税）（约合人民币 2424 元）	
249美元（约合人民币 1613 元）	249欧元（约合人民币 2346 元）	299美元（约合人民币 1937 元）	299欧元（约合人民币 2818 元）

PS Vita各部位图解

正面 实物尺寸



背面



顶部



底部



杂志库 ZAZHIKU.COM

PS Vita具体规格

商品名称	PlayStationVita
型号	PCH-1000 系列
CPU	ARMCortex-A9（4 核）
GPU	SGX543MP4+
机身尺寸	182.0×18.6×83.5（mm）（预定，不计最大突出部）
屏幕	5 英寸（16：9）、960×544、约 1677 万像素、有机 EL 显示屏、对应多点触摸（电容式）
背面触控板	对应多点触摸（电容式）
摄像头	前置摄像头、后置摄像头
	影像帧数：120fps@320x240(QVGA),60fps@640x480(VGA)
	解析度：最大 640x480(VGA)
声音	内置立体声喇叭
	内置麦克风
感应器	六轴动态感应系统（三轴加速度和三轴陀螺仪）
	三轴电子罗盘
定位	内置 GPS（3G/Wi-Fi 版独有）
	支持 Wi-fi 定位服务
按键	PS 键、Power 键、方向键（上/下/左/右） 动作按键（○ × △□）、R/L 键、左摇杆、右摇杆 Start 按键、Select 按键、音量键（+/-）
无线通信功能	移动网络通信功能（3G/Wi-Fi 版独有）
	IEEE 802.11b/g/n （n = 1x1）协议（Wi-Fi）
	Bluetooth2.1+EDR 协议（A2DP/AVRCP/HSP 对应）
主要输入/输出端口	PlayStationVita 专用卡片卡槽
	记忆卡卡槽
	SIM 卡卡槽（3G/WiFi 版独有）
	多用途插口：USB 数据通信/充电/声音输入输出（立体声输出、单声道输入）/串行输入输出
	耳机/麦克风插口
	Accessory 端子
电源	内置锂电池
	AC 电源适配器
对应媒体	音 乐： MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)
	视 频 MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile (AAC)
	图片 JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG

CHECK 1 十大关键词解析PSV

正面屏幕

5英寸，16：9画面显示，比4.3英寸的PSP约大35%，分辨率高达960×544，为PSP的4倍，标准为QHD（全HD分辨率为1920×1080，因此PSV为1/4HD）。屏幕的最大亮点是采用了OLED屏幕，即EL有机屏幕。和传统的液晶显示屏不同，OLED像素发光和消失时间应答速度为纳秒级，因此没有了画面残留影像等困扰，颜色也更加鲜艳，同时耗电较少，可视角度更大，不管从哪个角度看都不会变暗。同时，此屏幕也对应电容式多点触摸，从现场展示的游戏操作可以看到，其触摸操作能够非常精准地控制游戏中人物动作以及场景互动，给人更加直观的操纵感受。



背部触控板

PSV背面密密麻麻的“○ ×△□”所覆盖的区域就是触控板，同样为电容式多点触摸，避免了正面触摸时遮挡视线的问题。同时，和正面相配合可以做出“触”、“捏”、“抓”、“压”、“扩展”等立体效果，其中“捏”一点在《大众高尔夫》的宣传视频中也可以看到，体现出了背部触摸和正面触摸配合的惊奇操控体验。



处理器

PSV的CPU采用的是对称性多核CPU——ARMCortex-A9（四核），GPU采用的是SGX543MP4+，与PSP奢侈地专门定制的CPU、GUP不同，PSV的是采用改造现有的零件，这样就大大减少了成本，也是它能够有现在这样令人震惊的定价的原因之一。PSV的CPU为对称型多核CPU，其中一个核面为系统服务，三个核面向游戏。

与强大的CPU相对PSV的GPU也是来头不小，SGX543MP4+隶属于“POWERVR系列”这一系列的GPU都被称为游戏者心目中的“DreamGPU”。PSV使用的是该系列的四核GPU，具备占显存小、耗电少、运算速度快的特点。



键位设置

缺少右摇杆曾是PSP的硬伤，这次的PSV采用了双“微型类比摇杆”，能够做到和家用机一样的操作手感，按键方面，十字键、传统的○ × △□按键的排列均和PSP基本相似，音量键和开关均移至PSV顶部，使得PSV整体界面更简洁。Select键、Start键、PS键的位置都和PSP比有细微的变化，其中PS键应该和PSP的HOME键功能类似。

麦克风&摄像头

PSV的麦克风位于机器下侧，正面和背面各有一个摄像头。本次E3首次公布了PSV摄像头帧率，分别为120fps@320x240(QVGA)和60fps@640x480(VGA)。分别为从现场演示的视频看PSV将支持视频电话，甚至可以在游戏中用视频进行联系。正反面摄像头相配合可以进行“AR游戏”（增强现实游戏）这被平井称为能够打破现实与虚拟界限的游戏方式。

无线通信

PSV分为两个版本：Wi-Fi+3G版以及只有Wi-Fi的版本。前者有SIM卡插槽、具备接入移动网络通信的功能，使得PSV可以通过3G网络随时随地联网。Wi-Fi版使用的是IEEE 802.11b/G/N，是现阶段比较成熟和普及的网络系统。在美国与索尼合作的3G网络运营商是at&t，目前日本及其他地区合作的3G网络运营商还没有正式公布。PSV两个版本同时还具备无线上网功能、蓝牙功能，多样的网络接入方式供玩家选择。

杂志库 ZAZHIKU.COM

体感系统

PSV内置6轴感应器，包括三轴加速度，三轴陀螺仪。另外还有三轴电子罗盘，不管如何倾斜也能辨别地球上的东西南北，使得PSV能够准确感知玩家手持机体的动作，移动方向等。同时Wi-Fi+3G版还具备GPS定位系统，配合3G网络能够精准定位，在GPS卫星很难捕捉的地下或者屋内也能发挥作用，为玩家互动提供了无限可能。担心PSV操作复杂的玩家也不必担心，主机内置了名为“Welcom Park”的教学模式，能让使用者通过简单生动的教学轻松上手PSV。

游戏载体



PSV舍弃了UMD媒体，而采用专门卡带，和我们常见的记忆棒形状类似，容量分为2GB和4GB，会有5%～10%的空余容量，用来保存游戏补丁、DLC等虚拟数据。同时PSV设有记忆卡插槽，未来恐怕会有很多类似于智能手机上的下载小游戏供玩家下载。

Near

类似于3DS的“擦身通信”功能，Near是PSV具有社交功能的重要网络应用，实现日常生活中玩家“遇见”、“发现”、“联系”、“共有”、“游戏”从而产生无限的乐趣。利用PSV中内置的GPS功能，对玩家进行定位，绘制出一张玩家行动的路线图，连接网络之后能够看到附近其他玩家的足迹，了解到其他玩家在进行什么样的游戏，同时还具备一个“礼物”功能，凡是对应这个功能的游戏，能够从获得情报的地点将游戏中角色服装、武器、宝物等道具同其他角色共有。



■发布会现场公布的Near界面

Party

Party功能应该说是Near的一种延伸和补充。它是一种通过网络使多名玩家进行文字聊天或者语音聊天的功能。“Party”不只是在协力或者对战中才可以使用，即使是在进行不同的游戏或者浏览网页等其他操作是也能够使用。拉近了玩家间的距离，利用互联网将游戏中的世界扩大。进一步加强了PSV的移动互联网社交功能体验。

CHECK 2 E3现场亲手试玩测评

平井一夫宣布PS Vita售价仅为250美元时，台下热烈的欢呼声中也有我的一份。这无疑是今年E3展最让我兴奋而意外的消息，在走进发布会现场之前，我并不指望索尼公布售价，更加没想过性能直逼PS3的PS Vita能做到和3DS一样的价格。在我看来，PS Vita有太多的不可思议，它的性能强得不可思议，操作界面丰富得不可思议，售价低得不可思议。那么，它的实际用户体验是否也会美妙的不可思议？



抱着这样的疑问，在发布会结束后，我直奔展台的左前方。在开展前数日，通过索尼邀请函上面的时间表已经知道，今年索尼发布会前后都有几个小时的媒体招待活动，当时就猜测肯定会在现场准备新掌机的试玩机。果然，在发布会结束后，舞台两边的隔层升起，里面的PS3和PS Vita试玩机赫然在目。此外现场还准备了许多食物与饮料供记者自取，虽然多数食物不大合我的口味，不过水果非常可口，饮料酒水种类繁多，真的是非常贴心。简单填了下肚子之后，赶紧跑到PS Vita试玩区排队，看到已经排成长龙的队伍当即感到后悔，如果拎着食物就直接跑过来，应该至少能少排半小时。

在PS Vita试玩区排了大约2小时的队，从开始时昂首挺胸的站立，到后面双腿发颤地几乎蹲坐在地，最后终于进入最后一排，距离朝思暮想的“PSP2”仅几步之遥。十分能侃的黑人大叔和我们聊了一会，得知我是来自中国的游戏编辑之后说：“喔！跑这么远过来，一定是很爱游戏喽？你是知道点儿真东西的喽？不是来凑热闹的啊！”接着他向我们说明了规则：“能试玩的游戏有五款，每款四分钟，结束后马上轮换到下一款游戏。”这样一来，试玩的效率确实大大提高，不至于出现有试玩机空置的情况。而且游玩时是插着耳麦，可以直接用麦克风向工作人员提问游戏的相关问题。

文 星夜

手感 极致轻盈

这次E3展两部新主机给我的第一印象都是——轻！不管是Wii U还是PS Vita，拿在手上都是出乎意料的轻。刚开始还以为可能是里面没电池，因为现场的试玩机是接着线的。但是后来在SCE Asia的记者招待会上试玩了不接线的、绝对内置电池的PS Vita，同样是轻盈而舒适，跟它的体积比起来，真的可以说是轻得有些不可思议了。说起来在SCE Asia的记者招待会上试玩《重力眩晕》时突然关机，原来是电池耗光，让我对它的电池续航能力隐隐有些担忧。以PS Vita的性能，耗电量肯定不低，好在它的机身够大，可以放得下相当大的电池，不过从我感觉到的重量来说，里面的电池应该也不会太大……不管怎样，性能与价格都让人满意的PS Vita如今惟一令人放心不下的就是电池问题了。



杂志库 ZAZHIKU.COM

操作感：弥补PSP所有遗憾

PS Vita 不仅极其轻盈，而且手感出奇的好，握在手中非常舒适，让我第一次产生“掌机可以比专业手柄更适合游戏操作”的感受，这果然是一部真正为玩家度身定制的掌机。在试玩之前原本担心整个机身都可以用来操作的 PS Vita 会令人无所适从，左手控制摇杆、右手进行触摸操作会不会很笨拙？实际试玩了几个游戏之后这些忧虑一扫而空，我开始相信 PS Vita 的游戏无论怎样操作都可以做到很灵活，背部触控板用起来也相当得心应手，而且没有想像的那样容易造成误操作。最令人满意的还是两个小摇杆，操作起来无论是灵活度还是舒适度一点都不比 PS3 手柄逊色，比起 PSP 的滑杆简直是天壤之别。感觉上 PS Vita 就像 PSP 的究极进化形态：从滑杆进化为真正的类比摇杆、增加右摇杆、采用卡片式游戏载体……曾被玩家们抱怨最多的设计缺陷都在 PS Vita 的身上得到了完美的弥补，这次索尼的工程师们真正站在了玩家的角度进行思考，对于这样一部掌机，至少我本人已经挑不出什么毛病。



■从滑杆到摇杆，其中的进化之明显只有亲自上手后才能体会。

屏幕：华丽惊艳



■用相机拍摄的游戏画面几乎和官方发布的游戏截图一样清晰，可见 PS Vita 屏幕的显示效果之出众。

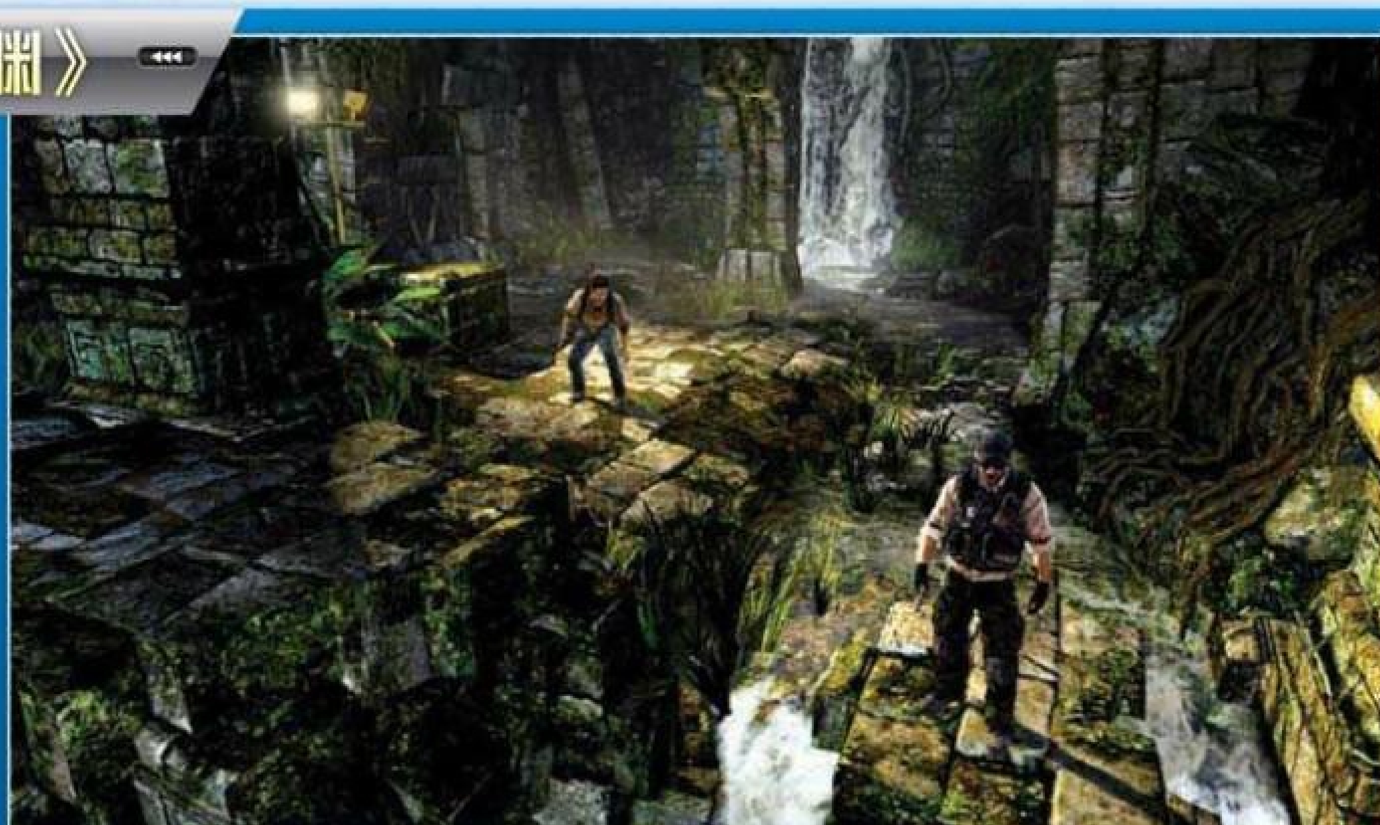
整个机身的尺寸也是大小适中，虽然块头比 PSP 大一些，但是并不臃肿，放进口袋里肯定不会觉得很碍事儿。PS Vita 的屏幕更是一个令人不得不惊叹的重大卖点。即使是在 iPhone4 横行的今天，PS Vita 的屏幕仍然可以让第一眼看到它的人们产生惊艳之感，成色效果鲜艳欲滴，画面细致华丽，可视角度也令人满意，有机 EL 屏幕果然名不虚传。可以说，从 PSP 到 PS Vita 的屏幕进化，正如从电视机的标清时代跨入高清时代。我相信有相当大的一部分消费者是因为华丽的屏幕效果而购入 iPhone 和 iPad，在这个视觉化时代，屏幕效果已经成为掌上设备最重要的卖点之一，相信索尼花了血本的有机 EL 屏幕会在消费者中产生相当强烈的冲动购买的效果。

PS Vita游戏试玩报告

要说 PS Vita 美中不足的地方也不是没有，当前最大的遗憾就是游戏阵容较为薄弱。原本表示会公布对应大作的世嘉和 Konami 等都没有什么实质性行动，Capcom 的《街头霸王对铁拳》令人振奋，但除此之外实在缺乏亮点，本人十分期待的 PS Vita 版《COD》也没有下文。看来在主机首发阶段索尼只能靠自己。但 PS Vita 在这次 E3 展获得如此强烈反响，相信原本对其信心不足的第三方们都会刮目相看，是金子迟早都会发光的。

《未知海域 黄金深渊》

从“NGP”首次亮相，到今年 E3 展的试玩展出，《未知海域 黄金深渊》一直被索尼当作主要演示作品，相信它也将成为 PS Vita 首发的首席大作。据索尼的工作人员介绍，虽然本作是索尼旗下的 Sony Bend 工作室开发，但顽皮狗工作室的创意总监 Amy Hennig 也全程参与了本作的开发监督工作，确保忠实继承系列的精髓。



E3 的试玩关卡让人想起一代的《未知海域》，画面与 PS3 相比也不甘示弱，贴图清晰度极高，在成色效果出众的 PS Vita 屏幕上显得质感十足。我尝试将眼睛凑近屏幕观察画面细节，发现与 PS3 版相比惟一不足的可能是多边形数量少了一些，不过在正常游戏时确实有“将 PS3 画面原封不动塞入掌机”的感觉，以至于在游戏中会不知不觉地产生正在玩 PS3 游戏的错觉。掌机游戏能达到这样的画面，确实令人别无所求了。很难相信在 PS Vita 尚未发售的初期阶段就有画面如此出色的游戏，要知道《未知海域》本身也是 PS3 发售一年多之后才上市。随着开发者对性能掌握得不断深入，三四年后 PS Vita 的画面会达到怎样的境界呢？真是想想就让人激动。

■展会现场拍摄的运行着《未知海域 黄金深渊》的 PS Vita。



进入试玩 DEMO 之后的第一次触摸屏操作是悄悄走到敌人身后，屏幕右方出现拳头图标，点击图标就会将敌人推下悬崖。接着就是常见的攀爬，可以用经典的按键操作方式，也可以完全用触控屏操作。点击墙壁上突出的石块，德雷克就会自动朝那里攀爬或跳跃，还可以沿着墙壁上突出的石块一路划过去，德雷克将自动接连跳跃，省了不少工夫。不过这样一来游戏难度似乎大大降低，就像在玩 iPhone 的休闲游戏一样。游戏还利用了倾斜感应功能，倾斜机身，德雷克就会做出朝对应方向准备跳跃的姿势，点击屏幕上的目标位置，即开始跳跃。战斗时点击屏幕上的武器图标即可换子弹，点击敌人尸体身上的武器图标可以换武器。右摇杆的加入终于解决了掌机游戏在射击瞄准时难以操作的大难题。其实就算没有右摇杆，前后触控操作也足以解决瞄准问题。“想怎么玩就怎么玩！”——这就是 PS Vita 带来的无穷可能性。

杂志库 ZAZHIKU.COM

《小小大星球》

在索尼发布会播放的影像中，PS Vita 版《小小大星球》利用前后触摸进行关卡编辑的功能给我留下很深的印象，可惜现场提供的试玩 DEMO 没有关卡编辑功能，不过奇妙融入到关卡里的前后触摸操作也非常有趣。如果说《未知海域 黄金深渊》是当前最能说明 PS Vita 性能的游戏，那么《小小大星球》就是最能表明其独特操作乐趣的游戏，而且《小小大星球》本身鲜艳的色彩很能表现 PS Vita 屏幕的成色效果，可以说 PS Vita 是一部比 PS3 更适合《小小大星球》的主机。

在游戏中，仍然可以用 R 键抓住场景中的物体，但是你也可以直接在屏幕上点击这些物体，操作起来更直观有趣。你可以直接在屏幕上转动轮子，然后麻布仔会抓住轮子被带到高处。或者你可以将前方挡路的方块往里按，让麻布仔能顺利前进。你甚至可以利用 PS Vita 的背部触控功能，将原本往里凹陷的方块往外推，使其凸出在外，这样麻布仔就可以跳到上面。你可能会担心因为看不到背部的触控区，所以无法准确触摸到屏幕中的物体所对应的背部方位，实际上背部触控功能对触控位置的精确度要求不高，实际游玩时的感觉是非常直观而自然，不用担心误操作的问题。比如有一个谜题是要控制麻布仔跳到一系列的平台上抵达上方，途中要将一些方块往里按，另一些方块往外推，虽然这些方块的距离很近，但同样可以很轻松地将所需的方块往外推。前后触控的结合带来了许多令人眼前一亮的新玩法。



《重力眩晕》

在 6 月 8 日，SCE Asia 举办了面向亚洲媒体的记者招待会，地点是富丽堂皇的威斯汀酒店。我原本以为这是和去年 TGS 的 SCE Asia 记者招待会一样的综合型会议，到了现场才知道是专门围绕 PS Vita 的新作说明会，主要围绕《大众高尔夫 Next》和《重力眩晕》这两款游戏。首先是制作人在台上向大家介绍游戏概况，演讲结束后是记者提问时间。由于全程用日语讲解，因此索尼配了几位日语翻译坐在记者中间。我和几个来自台湾的记者坐在一块，给我们翻译的哥们儿很搞笑，当制作人说到《大众高尔夫 Next》可以用两个手指头将女球员捏起来悬到空中，他很兴奋地对我们说："这样就可以看裙底风光了啊，这才是特'色'系统嘛！"

开始介绍《重力眩晕》时，翻译又开始感叹："这样玩看起来会很晕啊……"不过在会后的试玩阶段，我发现这款名叫"眩晕"，看起来似乎很晕的游戏其实一点都没有想像的那么晕。这可能要归功于充足的帧率，以及不算很快的镜头移动速度。游戏采用了卡通渲染的画面风格，有点手绘般的画面感觉，场景非常精美，在当今日式高清游戏中也称得上是中等水准，不过仔细观察会看到明显的锯齿。游戏中的过场动画部分采用动态漫画的方式进行，可以像在 iPad 上看漫画一样通过划动屏幕显示下一个漫画框，还有一些动态效果，而且倾斜机身还能显示不同的角度，这才是真正的动态漫画。配合 PS Vita 的屏幕效果，让一向对这种廉价过场动画十分鄙视的我也开始对动态漫画有所改观。





游戏的操作主要围绕对"重力"的利用。按 R 键，主角就会处于无重力状态，浮空时再按 R 键，将朝着准星的位置自由落体，按□键变成朝目标飞踢，你可以移动准星，对准敌人，这样主角的重力势能就会变成攻击敌人的力量，因为相对距离越大势能也越大（准星处会有数字表示距离），所以瞄准远处的敌人会有更强的攻击力。不过在你下落的过程中敌人可能会移动，所以距离较远，变数也更大，你可以利用 PS Vita 的倾斜感应功能调整下落时的方向。游戏所在的小镇是一个重力完全混乱的地方，所以任何物体的表面都可以成为"地面"，镜头角度自由旋转，比 NBGI 的新作《天旋地转》还要"天旋地转"，这就是游戏名为"眩晕"的原因。

《VR网球4》

《未知海域 黄金深渊》是最能表现 PS Vita 的游戏，但是在我所试玩的游戏中，最让我感叹其屏幕效果的游戏却是《VR 网球 4》。《黄金深渊》的贴图较为复杂，场景光线较暗，而《VR 网球 4》场景明亮，色彩鲜艳，画面清晰无比，尤其是在球员的特写镜头，除了阴影处理得比较简陋之外，几乎没有其他画面瑕疵。

据工作人员介绍，本作计划与 PS Vita 同步发售。说起来这是该系列第三次随 PS 系主机首发了。与《未知海域 黄金深渊》一样，本作同时支持触摸屏操作和传统按键操作。触摸屏操作非常简单，点击球场上的任意位置，球员就会往那里移动。想要挥拍，只要在屏幕上迅速划动，就会朝对应方向挥拍。稍微向后划，然后迅速向前，将会做出大力挥拍的动作。游戏还利用了 PS Vita 的摄像头，将你的面部拍下来，贴到球员的建模上，即刻让你自己走上球场。工作人员表示，本作最后会收录 22 名球员，球场超过 30 个，其中包括部分经典球场，甚至还有设定于近未来的球场。





■试玩 DEMO 中并未用到阴影的边缘柔化处理，所以显得很不自然，不知道最终成品是否会有改进。

杂志库 ZAZHIKU.COM

《Little Deviants》



这是一个画面简单，却对PS Vita操作特性摸索最为深入的游戏。本作收录的迷你游戏数量多达30种，将灵活应用PS Vita的各种操作方式。我在现场的试玩时间不多，主要试玩了其中两个比较有代表性的迷你游戏。《Hole Roll Control》是一个活用背部触控的游戏，用食指按住背部触控区，游戏中的场地就会像塑料膜一样隆起，整个游戏过程中你只要想像自己是在戳着一张塑料膜，让不同的部位隆起，使得圆滚滚的小魔怪们滚到目的地，在滚动的途中收集星星，速度越快，得分越高。

还有一个游戏叫《Bota Blast》，利用了PS Vita的摄像头，与3DS内置游戏《Face Shooting》非常相似。周围的真实场景变成了游戏场景，小魔怪驾驶着复翼飞机在空中飞行，玩家的目标是消灭试图将小魔怪拖入黑洞的机器人。移动PS Vita机身瞄准机器人，按R键射击即可。我试玩时现场的光线比较暗，而PS Vita的摄像头在拍摄夜景方面显然还是比较吃力的，画面的噪点很大。



核心玩家的梦幻掌机

PS Vita被一些网友戏称为“业界最后的良心”，在休闲游戏横行，传统游戏狂炒冷饭的今天，这部为核心玩家度身定制的掌机确实是传统游戏爱好者们的福音。个人而言，说它是“梦幻掌机”并不为过。它不仅是我见过性能最高、手感最好的掌机，更是性价比最高的掌上设备，在它的身上，我看到了PlayStation品牌的昔日风采。如果你正因为高性能的智能手机而逐渐远离掌机，那么PS Vita将会给你重新选择掌机的理由。无论是画面还是操作手感，它都达到了当今智能手机无法企及的高度。对于这部在硬件设计上接近完美的掌机，我目前惟一担忧的是软硬件成本。掌机游戏的高清化意味着开发成本也将“高清化”，愿意投入数千万美元开发掌机游戏的公司恐怕不多，这也是目前PS Vita第三方游戏阵容较为尴尬的主要原因。索尼的当务之急是在最短的时间内实现PS Vita的千万出货量，这样才能给第三方足够的信心，迎来足够多的超级大作，走上软硬件销量互相促进的良性循环。这应该也是索尼将PS Vita制定为250美元诱人价格的主要原因。但愿核心玩家们对这“最后的良心”多多支持，让掌机业在苹果等强力外敌的环伺中突围而出！



CHECK 2 PS Vita多角度观点

魅力屏幕



这次的PS Vita配置了5英寸的“巨屏”，比起PSP足足大了35%！而且分辨率达到了960×544！这个分辨率我们可以做一个对比想象一下：众所周知，iPhone 4在3.5英寸屏幕上实现了960×640的极限分辨率，其PPI（Pixels per inch，每英寸所显示像素）为326ppi，超越了人眼识别的极限300ppi，也被称为视网膜屏幕（Retina）。再加上使用了高端的IPS硬屏，可以说是移动设备的至尊屏幕了。PSV是5英寸960×544，比例上似乎不如iPhone 4——但是，我们不能忽略一个最关键的问题，二者的使用情景是完全不同的。一般情况下，手机使用时距离双眼是比较近的，而游戏机在使用时双眼距离屏幕要远很多。这样一来，可以说PSV的分辨率其实也是相当惊人了！再加上有机EL显示屏在显示快速移动物体方面有天然优势，而且可视角度远远战翻一般液晶，可以说是专门为游戏而生的屏幕。在目前所有移动游戏设备中，PS Vita的屏幕表现真可谓无以伦比了！



3G还是Wi-Fi?



要问索尼发布PSV时让人印象最深的两点，相信大部分玩家都会选择“画面表现”和“网络功能”。不亚于PS3的画面和丰富的联网模式使这台掌机在公布之初就受到人们的瞩目，借助Wi-Fi和3G网络，玩家可以非常方便地接入PSN，随时随地和其他玩家进行互动，甚至能将在PS3上玩到一半的游戏在PSV上继续游玩。不得不说在3G网络逐渐成熟的当下，PSV引入该功能可谓是明智之举。在国外，即使免费的Wi-Fi热点遍布了大街小巷，依然会受到信号的接收范围等诸多限制，这也是3G手机在国外流行的原因之一，不难想象PSV获得3G功能支持之后也会受到消费者青睐。

然而国内的情况恐怕与此大相径庭——先不谈国内的网络是否支持PSV的3G功能（即使不支持，也可以采用智能手机使用3G卡成为路由器，再将PSV接入的方法达成使用3G网络的目的），光是国内3G网络那昂贵的收费对国内大部分生活并不富裕的玩家来说就是一大负担。再者就是破解问题，按目前的经验来看，破解后的主机接入官方平台都会伴随一定风险（X360的LIVE、PS3的PSN），对于以丰富的网络体验为一大卖点的PSV来说，国内玩家若要充分体验PSV全部功能，恐怕要在是否破解的问题上进行一番思想挣扎咯。


■借助PSV的网络功能，玩家甚至可以和PS3版的游戏进行联动。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏大军

狼来了

E3游戏展中一共公布了15款涵括了大部分游戏类型的PSV专用游戏，其中由索尼发行的占了9个，剩下的则由其他厂商瓜分。索尼的游戏大多是将原有的系列作品经过改良后在PSV上推出，其中包括在业界中颇具知名度的《未知海域》和《小小大星球》系列；而在PSN上热销的《Super StarDust Delta》也在公布的名单之中；此外，与任天堂“脑白金系列”相似的《智慧较量》和面向各种玩家的《声与形》也吸引了不少眼球。其他厂商制作的游戏中，Tecmo Koei的《Dynasty Warriors》（暂名，其实就是三国无双）虽然采用了最新作的人物建模，但玩法与其大不相同，不止加入了新的“神速乱舞”、“爆发技”等系统，突出武将存在感的“单挑”也得以回归并进行改良。个人比较关注的是SEGA的《Virtua Tennis 4》，除了有传统的十字键＋按键的操作方式外，还会增加发挥PSV触控性能的触摸操作模式，抛开触摸的噱头不提，便携的联机对战应该是本作的最大卖点，日渐成熟的Wi-Fi和3G网络更是锦上添花，在线模式能让人体验到更为真实的网坛动向；单机方面，制作人表示在生涯模式编辑球员的基本参数时，可以通过摄像头将自己的容貌添加到游戏当中，玩家从中会获得更多的代入感。另外由UTV Ignition发行的《龙之皇冠》也值得注意，该游戏是由当年制作《奥丁领域》的小组来开发的，因此本作基本可以被定义为《奥丁领域》的续作，喜欢该系列的玩家可以关注一下。





■《毁灭》是发布会现场演示的一款具有社交功能的网络RPG，可以和PS3版即时联动。

PS Vita的网络功能

网络服务是现如今移动设备不可缺少的模块，智能手机在移动互联网业务中神速的发展自然也影响到了传统游戏机。除了卖场和浏览器等上个时代的网络功能外，PS Vita目前公布的Near和Party两个功能主要是着眼于社交的服务。前者是广泛的交友方式，后者不妨理解为一个移动设备上的群。社交产品是移动互联网的重要组成部分，这一步索尼已经明了并且在积极设计，相信将来PS Vita虽然不会成为开放平台，但索尼自家的SNS定制社区、社交游戏等产品也会有。不过此处应注意一个本与末的问题，与智能手机用户群不同，PS Vita的用户可是指望着PS Vita是一台小PS3的、实实在在的核心玩家，偷菜停车等休闲游戏和简易的SNS社区绝对糊弄不了这群核心玩家。核心玩家需要的首先是强大的联机服务。这是毋庸置疑的，现在的游戏联机是绝对的趋势，掌机联机也不可避免，是否能提供一个更流畅强大的联机平台，让全世界玩家在掌机上同乐才是王道。其次是专门为核心玩家定制的社交产品，这一点是索尼应该仔细研究的方向，否则只会使PS Vita的网络功能沦为鸡肋，甚至本末倒置。



▲初次公布时的Near，可以搜索到周围PS Vita用户。

还有一种更“可怕”的可能性（虽然不大）——索尼进一步开放PSN平台，允许第三方提供更多的服务，不仅限于卖场中的各种游戏DLC，而是打造一个类似于iTunes的开放平台，允许第三方提供游戏之外的产品和功能，并从销售和运营收益中分成。然而这种大胆战略的意义对于一台纯游戏机来说明显不大；再加上PSN泄露事件的影响，恐怕索尼还不敢轻易打开放牌。不论怎样，PS Vita在移动互联网方面必定会有自己的建树，我们拭目以待。

良心价？

这次E3中，PS Vita最引起轰动的并不是强劲的机能和优质的大屏幕，而是平井一夫微笑宣布的售价。确实这个售价超乎大多数人想像，不过说到底也是情理之中的事。从竞争的角度来说，外界早有传言3DS是一台硬件盈利的主机。任天堂确实能提供优质的游戏，但也是一个颇具独裁者气质的企业。以目前3DS的实际表现来看，250美元25000日元官方售价应该是有不小利润空间的。而PS Vita的成本明显比3DS高，如果跟风硬件盈利的话，发售时必定会赶上3DS第一次降价或者改进模型。这样一来就处于相当的劣势，毕竟索尼不是苹果，消费者选择商品时价格的影响是巨大的。为了能在竞争中保持体势，牺牲利润的选择是很有必要的。其次从索尼自身来说，第一次公布NGP的时候制造了相当大的“NGP必然高价”舆论，然后此次公布比人们预期低的售价从而赢得好感，明显是精巧的情绪战略。

发售日方面，官方给出的时间是今年年末。索尼特色的11年11月11日有可能，但个人觉得更有可能的还是圣诞假期。可以预见地，3DS在今年TGS（9月中旬）前后会有一次大动作，是降价？还是新模型？还是推出几颜色？还是兼而有之？可以说两部主机真正的交锋就在年底，你想要哪一台？



杂志库 ZAZHIKU.COM

PSV最新游戏阵容检阅

北京时间2011年6月7日上午8点整，E3游戏展索尼新闻发布会现场。平井一夫向世人公布了PS家族的新成员——Playstation Vita（PSV）。除了被称为“业界良心”的惊人售价外，索尼也公布了大量第一方作品为这个新公主保驾护航。这些第一方作品向全球的玩家们展示了这台新掌机的各种功能——双面触摸、螺旋仪、六轴感应、双摄像头，索尼用实际行动表明了这些功能并不是一个简单噱头的同时，也为保持观望的厂家打了一针强心剂。虽然目前在PSV上公布游戏的第三方寥寥可数，不过这一情况应该不会持续太久。毕竟，这是一台如此精彩的机器。下面就为各位读者简要介绍三款充分利用了PSV新机能而制作的游戏。

超级星尘Delta


■游戏的光影效果十分强悍，将陨石击碎后的爆炸效果使得战斗过程变得异常火爆。

超级星尘Delta	SCE	射击
PSV Super Stardust Delta		美版
未定	未定	未定
对应周边未定		

双面触摸、陀螺仪、六轴感应……对于掌机来说，PSV加入了太多新颖的功能，而本作就是充分利用PSV机能进行游戏的一款射击类游戏。虽然游戏的玩法和PSP版的《超级星尘》没有太多出入，但操作却和传统的射击类游戏大相庭径，游戏并不依靠经典的□、△、○、×四个按键进行游戏，玩家需要利用左右两个类比摇杆操控着战机在屏幕上自由移动，并利用触摸屏点击屏幕上的敌人发动各式各样的攻击。


■玩家可以使用的武器相当丰富，除了子弹外还有让战机进入无敌状态的突进攻击。

从公布的视频可以看出，本作的玩法并没有多少改变，玩家所操控的战机依然有子弹、炸弹以及突进三种攻击手段。其中子弹分为红、绿、蓝三种，不同颜色的子弹能力也有所差别，例如红色子弹可以发出鞭状的持续攻击，虽然单发威力小但是持续伤害大，而蓝色子弹则具有单发威力大但范围小的特点，玩家需要根据关卡形式灵活变化当前使用的子弹才能安全过关。

真实战士



真实战士	SCE	格斗
PSV Reality Fighters		美版
未定	未定	未定
对应周边未定		

这是一款充满恶搞和创意的格斗游戏，游戏中的人物要玩家自己创建。使用PSV的摄像头可以拍下自己的照片，并在游戏中做成一个脸部跟自己十分相似的卡通形象，然后对自己的这个“分身”做一番修改。而场地则是当前PSV后置摄像头拍到的任何景色，立交桥、人行道、厕所，甚至是别人的脸上都可以成为战斗的场景。虽然本作的格斗动作不像主流FTG那般严谨，但普通攻击与必杀技仍然应有尽有，甚至还有连击数显示。同时角色的招式也千奇百怪——踢人下盘、放陷阱等卑鄙招式在本作中层出不穷。看着出自自己原型的角色在游戏中与别人打得热火朝天，相信玩家会产生一种强烈地代入感。



▶角色的高矮胖瘦，甚至衣着全都由自己的喜好决定，打造出只属于你的个性角色吧！

智慧较量


■将PSV倾斜让小方块翻滚到特定位置的游戏，随着游戏等级的提高，玩家要同时移动的方块数量也随之增加，此时玩家只有充分利用地形障碍物等要素才能到达目的地。据传经常玩该类游戏有助于提高自身的空间想象力。

智慧较量	SCE	益智
PSV Smart As		美版
未定	未定	未定
对应周边未定		

从今往后，“锻炼你的脑力”从此不再是任天堂的专利。这款名为《智慧较量》的游戏也将以各种生动有趣的迷你小游戏来锻炼玩家大脑的灵活度。这些游戏都拥有上手简单但不乏深度的特点，每个小游戏都分为不同等级，让不同级别的玩家都能享受到有戏的乐趣。下面就给大家介绍两种小游戏的玩法。

成功完成游戏后，系统将会根据玩家的表现生成一个成绩，如果玩家能连接PSN，还能通过PSN将游戏成绩上传至网络进行排名。从本地的朋友到全球的玩家，供你挑战的对手无处不在。那么，你要和谁较量一番呢？


▶锻炼计算能力的游戏，玩家需要利用触摸屏将屏幕上的气泡相互融合，运用加减乘除使这些气泡融合的结果等于背景中的数字，例如图中的题目就需要玩家将绿色的“2”与黑色的“X3”相互融合为6，绿色“4”和红色“8”相加得到12。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 铃 美编 anubis

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

在PSV公布的一系列新作中，《未知海域 黄金深渊》无疑是最受瞩目的，仅放出一小段视频影像的本作没费多少力气就征服了一大批对PSV持观望态度的玩家，德雷克的人气果然不是盖的。

未知海域 黄金深渊		SCE	动作冒险
PSV	Uncharted: Golden Abyss		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		



■潜行部分依旧少不了。





故事背景

本作的故事会发生在《未知海域》初代之前，德雷克将会揭开四百年前西班牙探险队惨遭大屠杀的黑暗真相，探寻与这个真相密切相关的西班牙古老神秘教派的踪迹。德雷克这次有两位新的伙伴，一个是他的老朋友杰森·但丁，还有一位是玛丽莎·查斯，不过三人间的探险具有竞赛的性质。玛丽莎的祖父本是一名考古学家，可后来却因为不明原因突然失踪了。德雷克此行的目的地，就是游戏标题中的黄金深渊。



■河流清澈见底。



■徒手攀岩是德雷克的专长。

“新鲜”的原汁原味

本作的开发商是SCE Bend Studio，不过顽皮狗会全程参与监督，以确保玩家不会对本作有生疏的感觉。本作全面支持PSV的操作方式，例如狙击、摆荡、跳跃可以通过触摸、晃动、倾斜来实现。不仅如此，细心的制作方还想到了“新颖”与“传统”可能发生的冲突，因此本作还有另一套遵循传统的操作方式，玩家可以在二者间选择，这算是给担心会不适应新操作模式的老玩家吃了一颗定心丸。



■德雷克腰上的刀鞘装着普通的刀还是重要物品呢?

招牌式的画面

迄今为止，还有不少玩家无法忘记《未知海域2》带给我们的视觉冲击力，超强的画面已经成为今日“《未知海域》系列”的招牌特色之一，这次的《黄金深渊》虽然是发售在掌机平台，但画面也并未让玩家失望。试玩的场景主要在丛林中，无论是水流还是光照，画面表现力都令人惊喜，绝对称得上是目前掌机领域的顶级水平。除此之外，本作的音效也很不错，让你仿佛置身于丛林中。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED: Golden Abyss is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND "PS3" AND THE PLAYSTATION NETWORK LOGO ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "SONY" AND "MAKE.BELIEVE" ARE TRADEMARKS OF SONY CORPORATION.

DYNASTY WARRIORS 真三國無双



文 纱迦 美编 NINA

—WORKING TITLE—

2004 年 TGS 展上，当笔者第一次见到 PSP 版《真 · 三国无双》时，简直惊为天人，为能在掌机上玩到 PS2 级别画面的《无双》感到无比幸福。时过境迁，掌机上已经推出了无数款《无双》，不过由于整个系列都步入瓶颈，掌机版的新鲜感也逐渐消失。而在本次 E3 展上，KT 在没有任何征兆的情况下"悍然"展出了 PSV 版《真 · 三国无双》，给包括笔者在内的众多 FANS 带来了一个惊喜。游戏中提到 PSV 时仍然以 NGP 这个初期开发代号来称呼，由此可见游戏已经开发了很长一段时间，相信本作会作为 PSV 的日本首发游戏之一登场！

真 · 三国无双PSV（暂名）	Koei Tecmo	动作
PSV	Dynasty Warriors (working title)	美版
	发售日未定　1～4人	售价未定
	对应周边未定	

初体验

《无双》在 PS2 时代的技术力属于上流，进入本时代后逐步下滑。而从 PSP 到 PSV，硬件机能有了巨大的飞跃。在这两个因素的作用下，使得笔者在初次看到《真 · 三国无双 PSV》（暂名）的画面简直认为和 PS3/X360 版没啥差别。当然细看之下，还是能看到明显差距，但已经相当不错。游戏的帧数非常稳定，同屏人数没有 PS3/X360 多，但绝对可以令人满意，人物消失、拖慢现象在实际试玩时基本看不到。

PSV 的键位配置与 PS3 手柄更加接近，对于刚在 PS3 版和 X360 版上投入了 200 小时的笔者，可以说没有任何需要重新适应的地方。不过游戏本身是一个标准的大杂烩，角色造型、背景音乐全是《真 · 三国无双 6》的，战场也是《真 · 三国无双 6》的黄巾之乱。试玩版只能使用赵云这一名角色，其动作明显带有 5 代的烙印，还有 5 代的撑杆跳神技（神速中△），但系统偏偏又是 C 技系统，打起来感觉颇怪。



新系统 1 触摸锁敌

在游戏中会出现一群杂兵从空中扑过来的场面，被称为 AMBUSH（埋伏）。这个时候游戏时间会暂停一阵子，画面下方会出现一条倒计时槽。玩家需要晃动 PSV 机身，利用陀螺仪的功能来移动游戏视角，同时用手指点击敌人。当倒计时槽停下来之后，暂停结束之后，赵云就会以一个帅气的撑杆跳神技秒杀之前玩家点击过的敌人。

新系统 2 爆发技

画面左下方最大的菱形槽是爆发槽，这个槽同样是通过攻击敌人来增加的，不过高连击数会令其增加速度变快。蓄满之后就可以发动爆发技，方法是在触摸屏上点击一下。赵云的爆发技是向前方发射一个范围颇大的冲击波，威力和速度都不错，而且防御不能，在画面端还有爆炸效果。



新系统 3 神速乱舞

神速乱舞（美版名为 SHADOW MUSOU）是全新的无双技，同样需要蓄满无双槽才能发动。赵云的神速乱舞是空中砸地攻击，然后从地面喷出岩浆杀敌。无双发动的过程中，玩家用手指点击后背触控板，可以选择岩浆喷出的位置，用起来很有代入感。除了神速乱舞之外，无双乱舞也是存在的，性能和过去差不多。

新系统 4 单挑

这是本作最重要的新系统。在试玩版的最后，玩家会遇到吕布。单挑的玩法很像 iPhone 上的著名炫机游戏《无尽之剑》，镜头改为赵云的越肩视点，此时的操作方法完全变为触摸玩法。通常攻击（□）的出法改为用手指划触摸屏，蓄力攻击（△）的出法改为用手指点击触摸屏，防御改为用手指按住后背触控板。而赵云的通常攻击动作，会变成根据你手指划动的方向来出招，可以一直出一个方向的招式，但吕布累计受到一定程度的伤害之后就会倒地，不会让你形成无限连。而双方拼刀的时候，屏幕上会出现很多圆圈，玩家需要又快又准地点击这些圆圈，成功的话就能战胜对方。

而给吕布造成一定伤害之后，画面上会出现 RUSH 的字样，此时你会进入类似 OC 的状态之中，所有动作的出招和收招时间变快，你可以自由组合连续技。最后画面上出现终结技的指令，点击之后，赵云就会以华丽的终结技来秒杀吕布。整个过程与《无尽之剑》极其相似。



很明显目前我们玩到的试玩版只是一个非常初期的版本。游戏当然是值得期待的，不过也希望设计者不要一味地考虑新要素，耐玩性方面也要有所保证。另外有些操作还是显得有些多余，希望在成品中能够有所改进。另外本作已确认支持 4 人联机。

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.



WIPEOUT 2048

在近未来世界 体验高速刺激的爽快

激烈的比赛、酷炫的赛道，SCE 旗下的赛车名作《反重力赛车》来到了 PSV 平台。除了高素质画面带来的震撼感外，本作和 PS3 版的《反重力赛车 HD》相比还增加了多台新车和赛道，使可玩性更加丰富。配合 PSV 强大的网络功能，本作让玩家在掌中也能和好友尽情角逐。

文 洛克 美编 AliceSASA

反重力赛车2048	SCE		竞速
PSV	WipEout 2048		美版
	发售日未定	1～8人	售价未定
	对应周边未定		

近未来风格的赛车

《反重力赛车》是 SCE 旗下的知名竞速类游戏，其知名度虽不如《GT 赛车》，但也凭借独特的风格而拥有不少 FANS。游戏被设定在未来，赛手们将驾驶反重力浮游型赛车进行角逐，体验超越音速的极限快感。由于世界观被设定在近未来，游戏中出现的绚丽赛道和种类多样的武器也一直是 FANS 津津乐道的话题，如何运用各种武器压制对手也是游戏中必须掌握的技巧。



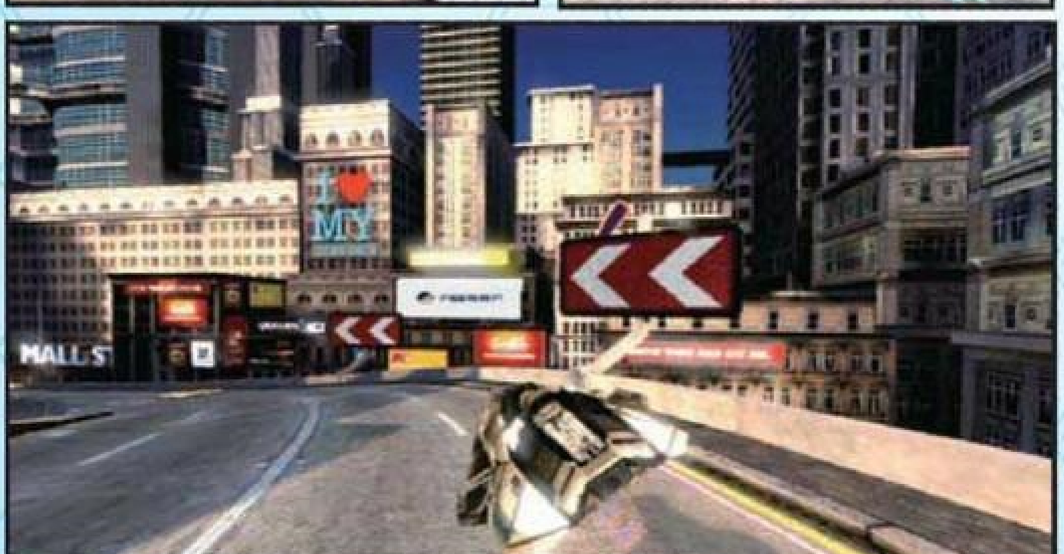
■游戏的画面十分出色，即使处于超高速状态下，远处形状各异的云彩和耸立的高楼也清晰可见。

妙趣横生拍照系统

和其他玩家对战可谓是赛车游戏的精髓之一，在飞驰的赛道上凭借自己苦练出来的驾驶技术和沉着冷静的心理战胜对手后，是否苦于无法向其他玩家表达出自己的喜悦之情呢？而本作借助 PSV 的摄像头解决了这一难题，当玩家完成赛道之后，通过前置摄像头能够拍下冲线瞬间玩家的照片，并将照片发送给游戏中的其他玩家。不过建议各位实际游戏时切勿因为太高兴而摆出过于夸张的姿势，说不定遇到一名脾气不好的对手，很可能会觉得你在挑衅他而引发“真人 PK”的惨剧哦（笑）。







■本作在PS3版的基础上新增了多条赛道，使可玩性大幅加强。

激烈的对战模式

游戏延续了系列独特的科幻风格和高速战斗的特点，和 PS3 的前作《反重力赛车 HD》相比，本作新增了 10 辆赛车和 20 条赛道，可谓是诚意十足。不过本作给人带来乐趣最大的还是快感十足的网战部分，下面就让我们来一起了解本作种类繁多的联机方式吧！

与 PS3 联动

本作的一大特色就是支持和 PS3 的前作《反重力赛车 HD》联动，只要玩家通过特定的方式就能和 PS3 版进行对战，不过目前的情报并未公布具体地联机方法。加上本作新增了 10 辆赛车和 20 条赛道，在和 PS3 版联动的时候能否使用这些内容也是未知数。当然，PS3 版很可能会通过 DLC 升级的方式追加 PSV 版的新内容。

WiFi 与 3G 网络对战

除了和好友之间面对面联机外，玩家还能通过 WiFi 无线功能和 3G 网络接入 PSN，和世界各地的玩家进行全球连线对战，各模式的成绩也可以上传至 PSN 进行线上排名，和全球的玩家一较高下。不过根据经验判断，赛车类游戏对网络素质的要求较高，如果延迟较大会经常出现对手都已经出发几秒，自己还处于起跑倒计时的情况，至于使用武器攻击时更会因为延迟过高而导致 MISS，而 PSN 引发的掉线问题也让国内玩家痛苦不已。不知 PSV 的网络是否有所改善。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC

杂志库 ZAZHIKU.COM

潜入地底深处 探索龙与财宝的秘密



据说那是一座非常巨大的地下迷宫
隐藏于城市下方的遗迹，也不过是迷宫的入口罢了
邪恶的魔法师将地下的遗迹和魔物的巢穴用魔法链接起来
当传说中的宝物被确认之后，这些邪恶的家伙也随之展开了行动
没错……在这巨大的迷宫深处，一定存在着那个东西
如果宝物落到他们手中，整个大陆将会在一夜之间生灵涂炭，血流成河
知道了吗？
龙之皇冠，那是绝对不能交给他们的东西……

文 洛克 & 八重樱 美编 anubis

龙之皇冠		UTV Ignition Games	动作角色扮演
多机种	Dragon's Crown		日版
	发售日未定	1~4人	售价未定
	对应机种为PS3及PSV		对应玩家年龄：未定

由神谷盛治率领的游戏开发公司Vanillaware以制作拥有独特奇幻风格的A·RPG见长，无论是以北欧神话为背景的《奥丁领域》，亦或是围绕百余把妖刀、名刀而展开故事的《胧村正》，皆给玩家们留下了难以磨灭的印象。神谷曾表示，Vanillaware中的全部工作人员都是艺术家，这个公司的创建目的就是将强烈的幻想色彩贯穿于每一部作品。的确，他们的每一款游戏都堪称是一本动态绘本，当玩家进入游戏的那一刻起，便不由得沉醉于斑斓绚丽的世界之中，不愿离去。

本届E3上，Vanillaware联手UTV Ignition Games公布的新作《龙之皇冠》一如既往维持了Vanillaware的招牌特色，是一款以龙、迷宫、财宝为主题的2D动作角色扮演游戏。玩家将再一次深入到奇幻的世界之中，用手中的冷兵器与魔法制压接踵而至的敌人，并与那些只存在于神话传说中的魔物们一决高下。

《龙之皇冠》将推出PS3与PSV双版本，并且两个版本间可实现联动，最多支持4人联机。下面就让我们来进一步了解本作的具体细节吧。

游戏的玩法

本作的玩法极像横版过关的街机游戏，玩家需要将敌人消灭后才能继续前进。玩家死亡时需要消耗一点生命值才能复活，当生命值全部消耗后将无法再次复活。如果队伍中的所有角色都无法复活，本次挑战就算失败，玩家将会被强制遣送出迷宫。



■被耀眼的结晶体覆盖的洞窟，这些在迷宫入口附近的结晶体似乎就价格不菲，那么深处的宝藏价值更是无法估量。



◀到处弥漫着神秘气息的钟乳洞，远处沉没的海盗船似乎在向冒险家们传达着危险的信号。

在巨大的迷宫中组队冒险

游戏中玩家将扮演幻想世界的冒险者，和志同道合的伙伴进入迷宫的深处寻找传说中的宝藏“龙之皇冠”。在传统动作游戏数量大幅减少的当下，本作的出现实在难能可贵。从目前的情报来看，游戏的玩法很像《快打旋风》等街机游戏，玩家需要将来犯的敌人才能继续前进。根据《公主皇冠》、《胧村正》经验判断，本作的关卡数量值得期待。

双平台间的联动



本作最大支持4人联机组成小队挑战迷宫，除了和好友之间面对面联机外，本作还能借助PSV的网络功能连接PSN（PS3版只能通过PSN和其他玩家一同游戏），和世界各地的玩家共同游戏。此外，本作还支持PS3版和PSV版双平台之间的联动。

杂志库 ZAZHIKU.COM

©2011 Ignition Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

多样化的职业

从目前放出的情报来看，本作并不止是一款横版过关游戏这么简单，游戏中一共存在六大职业，每个职业都有各自的优势和劣势。这也使得组队作战时队伍中的职业不可太过单一，只有几名玩家之间各司其职互相配合才能安全通过迷宫。下面就为大家介绍游戏中的六种职业：



身材高大，全身被铠甲包裹的战斗专家。凭借坚硬的盔甲和巨大的盾牌，战士的防御力在所有职业中也是最高的，盾牌能起到格挡敌人攻击的作用，是队伍中的核心成员。单手剑虽然攻击距离不及其他职业，但在攻击速度上占尽优势，能够快速地斩杀周围的敌人。



手持巨大战斧的女性战士，由于并没有装备过多的防具，她的攻击速度和攻击力都得到了保证。缺点是防御力较低，如果遭到敌人的强力攻击很可能一击毙命，是一个随时伴随着风险的职业。



能够使用各种法术的男性法师，他所使用的魔法拥有瞬间毁灭一切的恐怖威力，是队伍中不可缺少的主要伤害来源。不过他的魔法虽然攻击力高，但也拥有咏唱时间过长的缺点，需要有近战职业帮忙吸引怪物的火力才能发挥出应有的实力。



使用黑魔法战斗的女性魔法师，虽然她在攻击力方面并不像魔法师一样能给予敌人巨大伤害，但她能使用各种神秘的魔法增加队友的能力，还能召唤骷髅等不死系生物协助作战，是战场上的多面手。



居住在森林中的古老种族，虽然外表看上去很年轻，其实要比相同外貌的人类年长得多。他们虽然不具备强大的体能，但却精通各式武器，特别擅长使用弓箭。只要和敌人保持一定距离，精灵就能发挥出惊人的战斗能力。缺点是携带的弓箭很容易消耗完，需要从敌人的尸体上进行补给，一旦陷入持久战将相当不利。





矮人族的战士，拥有强韧的肉体，可以轻易地举起比自己庞大的物体。能将敌人扔出去再进行追击，虽然攻击力大，但他的攻击速度也是所有职业中最慢的，一旦陷入被敌人包围的状态后会十分不利。

巨大的关底 BOSS

本作的一大特色便是关底的BOSS都十分巨大，有的身形甚至占据了大半个屏幕。相信面对如此巨大的BOSS时，玩家所承受的心理压力也是不言而喻的，该如何与这些充满魄力的BOSS战斗，这就要等待厂商的进一步消息了。



◀和魔龙的对决，所谓"人为财死鸟为食亡"，在冒险家和怪物进行生死交锋时，旁边的一位盗贼正在不要命的寻找宝物。



▶挥舞着巨大触手的章鱼，看来它就是让海盗船沉没的元凶。不知道它周围的黑烟会不会对玩家造成影响呢？

角色培养 & 任务

虽然本作中使用的角色外貌是固定的，但角色的能力并不是一成不变，而是会随着装备的更换而不断提升能力。迷宫中隐藏着海量的装备，通过装备的搭配和角色的养成要素，同样能打造出属于自己的个性化角色。此外，本作还能从工会中接受任务，游戏中存在着大量任务，使探索迷宫的旅行更加充实。即使是同一关卡，根据玩家接受的任务不同，本次游戏的目的也会有所变化。

杂志库 ZAZHIKU.COM



每当有索尼的新主机推出，《大众高尔夫》这款人气游戏必定会作为首发软件为其保驾护航。如今随着次时代掌机PSV的发售，本系列自然也推出了PSV版。作为第一方游戏，本作完美地体现出PSV的强大机能，不仅游戏画面十分精美，利用触摸屏和陀螺仪派生出的操作也让人眼前一亮。这些要素都会将为玩家呈现出一款不同以往的《大众高尔夫》，下面就让我们一起来了解本作的详细情报吧！

最休闲的高尔夫游戏再度袭来

文 洛克　美编 AliceSASA

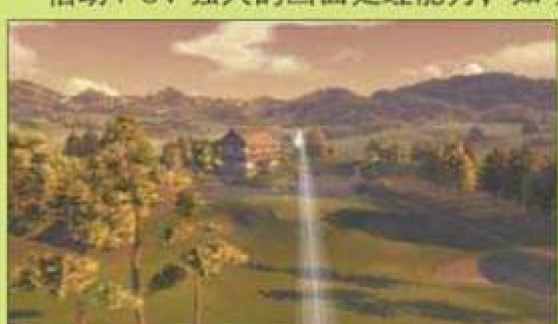
大众高尔夫 NEXT	SCE	体育
PSV　みんなのGOLF NEXT		日版
发售日未定	1~8人	售价未定
对应周边未定		

何为《大众高尔夫》？

和足球、篮球等运动相比，高尔夫这项运动算是贵族型体育项目，相信大部分读者对该系列并不熟悉。"《大众高尔夫》系列"是SCE旗下的王牌之一，也是PS家族中最负盛名的体育游戏。由于游戏易上手且不乏深度的特点而受到男女老幼的喜爱，甚至在日本被誉为"国民高尔夫游戏"。系列作品自从在PS上推出以来，每作都达到百万以上的销量。游戏的最大特色之一便是非常容易上手，即使是对高尔夫规则完全不了解的新手玩家也能在短时间内熟悉游戏的玩法，体会其中的乐趣，而游戏收录的多种模式和丰富的要素也让高手们有的放矢。

靓丽的画面

借助PSV强大的画面处理能力，如今玩家终于可以在掌上享受到不亚于PS3画面水准的《大众高尔夫》，从目前公布的游戏影像和图片可以看出，本作的画面十分精美，不仅几名选手的表情生动自然，远处的风景制作商也丝毫不含糊，使玩家在随时随地享受高尔夫乐趣的同时还能欣赏球场的自然风光。



▲本作的画面表现十分优秀，远处的风景也尽收眼底。

全新的操作



作为第一方的游戏，如果不能有效发挥出PSV各种新机能自然无法向玩家交代，本作除了使用传统的按键操作外，玩家还能选择通过触摸屏和陀螺仪功能进行游戏，使玩家从以往的按键操作中解放。

●触摸屏



游戏充分利用到PSV的触摸屏，玩家只需要在屏幕上轻轻点击，就能方便地实现各种功能。例如当你处于击球阶段时，可以通过点击角色再拖动的方式更换角色的站位，通过该功能玩家甚至还能将角色"提"起，此时角色会疯狂地摆动双腿不断挣扎，极为滑稽。相比按键操作，这种方式能更加快速地将角色移动到理想的位置；除了改变角色的站位外，在击球时如果玩家点击球场中的任意位置，则可以通过触摸屏选择击球的方向和球的大致落点，比起需要利用十字键进行微调的按键方式，这种"指哪是哪"的方式则要直观不少。相信只要结合按键和触摸两种操作，可以使原本游戏中一些较为复杂的步骤得以简化。

●陀螺仪

除了触摸屏，PSV的陀螺仪功能在游戏中同样有所作为，当玩家旋转PSV的本体时，游戏画面不再像以往那样静止不动，而是会跟随主机的移动改变屏幕中的影像。通过该功能玩家就能观察到以往作品中无论如何都无法看到的场景，比如在击球时，玩家向左或向右移动PSV，镜头也会随之转动，从而让玩家看到360°的全方位场景。

随时随地上网对战

作为一款掌机游戏，便携性也是本作的一大特点，游戏不像PSP版那样需要玩家面对面才能进行联机游戏。通过PSV强大的网络功能，玩家可以选择WiFi无线上网和3G网络来寻找其他玩家一同游戏，除了基础的网络对战外，游戏还支持文字输入，方便玩家一边游戏一边和其他玩家进行交流。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC

杂志库 ZAZHIKU.COM



Wii U公布，带来互动新体验

E3 2011

统筹 奈落 美编 一刀

机能实现高清，全新概念控制器震撼公布！

本届E3上，任天堂终于公布了本社的新一代主机，定名为Wii U。主机性能升级，实现了HD画面，并向下兼容Wii的周边及游戏。这款主机最特殊的地方就是配备了全新概念的控制器，控制器本体搭载6.2英寸触屏，并具有多种互动功能，可以实现更多的游戏体验。主机预定2012年发售，价格未公布。



■踌躇满志的任天堂社长岩田聪

预定发售时间	2012年
外形尺寸	约46×172×268.5（mm）；不计最大突起处。
新型控制器	新控制器搭载6.2英寸16:9触控屏幕，双滑杆。控制器本体附带电源键、Home键、十字键、A/B/X/Y键、L/R键、ZL/ZR键。内藏加速度感应器、陀螺仪、震动机能、摄像头、麦克风、扬声器、感应元件、触控笔。
其他控制器	Wii用双节棍手柄（含Wii Plus）最大四个同时接入。对应传统手柄、平衡板等全部Wii用控制器及输入设备。
媒体	新主机专用12cm高密度光碟及Wii用传统规格12cm光碟。吸入式光驱一个。
视频输出	对应1080p、1080i、720p、480p、480i。对应HDMI、色差、D端子、S端子、AV等线材。
音频输出	对应AV混合输出端子及HDMI端子Linear PCM、6CH声道输出。
容量	内置闪存，支持SD卡、USB硬盘等扩张存储设备。
CPU	基于IBM Power的多核心处理器。
其他	配有4个USB2.0接口，向下兼容Wii游戏。

最大看点——Wii U控制器

这款类似平板电脑的控制器就是Wii U的最大亮点，也是本次E3硬件方面的重大话题。这款手柄同时具备了输出输入功能，主要的运算在主机本体内进行，控制器除了传统按键之外还可以担当输出屏幕。目前为止，此控制器脱离主机后是否能独立使用还未明了。控制器搭载了摄像头和各种感应装置，并且还有可能搭载部分运算处理元件。6.2英寸的液晶屏幕能够同步显示电视机输出的画面，据现场观测人士反应，分辨率虽然未及Full HD，但是也具有令人满意的解析度。控制器屏幕中的画面是通过无线网络由主机传输，从现场的情况来看并不会出现延迟。但是在实际用户的具体网络环境中是否全部能保证传输流畅还有待确认。



除此之外，此控制器拥有多种互动游戏的方式，成为Wii U的最大卖点。比如将控制器屏幕作为画板作画，与传统双节棍配合完成各新奇互动。具体的实机试玩体验请各位看官接着往下看！

杂志库 ZAZHIKU.COM

Wii U主机本体



“这次任天堂将给长期以来支持我们的玩家带来更深、更广的游戏体验。同时我们想对更多的消费者宣布，Wii U将构筑全新的视频娱乐。”

——岩田聪





Wii U新型控制器

发售日泄露？

在本次E3发布会上，任天堂并没有公布这款主机的具体发售计划，只是笼统地表露将于2012年登场。但是昔日的硬件对手、如今的战略伙伴SEGA的某位高层却不慎“透露天机”。在E3期间的一次采访中，SEGA市场部执行副总裁Alan Pritchard对记者透露，“Wii U的具体发售计划为2012年春夏。”不过这条言论并没有得到任天堂的官方回应。

“耐心帝”肉眼数出Wii U屏幕分辨率

目前，任天堂的官方数据并没有提及Wii U控制器屏幕的具体分辨率规格，于是引起了各路人马的猜测。实地体验到的人宣称此屏幕为标准高清，一些更积极的人甚至相信此屏为视网膜高清。相对地，一贯对任天堂设备持悲观态度的人士推测此屏幕为640起的低清VGA标准。于是国外一家名为Golgotron的网站的家伙们，找来一些Wii U的实拍高清照片——老老实实地去数像素点了……他们将数出的结果和业界标准比例近似取舍了一下，得出的结论是：Wii U控制器屏幕的分辨率应该是854×480，即是移动设备中最常见的WVGA分辨率，结果可谓中规中矩。



开发者透露Wii U的实际性能或比PS3和X360强劲50%


这张图的画面让人期待。

E3期间，任天堂展示的Wii U运行游戏的画面似乎看不出和PS3或X360有太大区别，即使是《塞尔达传说》的概念DEMO也没给人超越现世代主机的感觉。然而，近来有许多内部开发人士指出，Wii U的性能其实很强劲。

美国著名投行Sterne Agee的分析师Arvind Bhatia称，多位业内开发者向其表露Wii U的性能比PS3和X360将高出50%，并且这一消息已经被任天堂默认。究竟这是不是事实，最后当然还要用实际的游戏画面表现去验证。不过这种说法至少给了一部分玩家信心和期待。



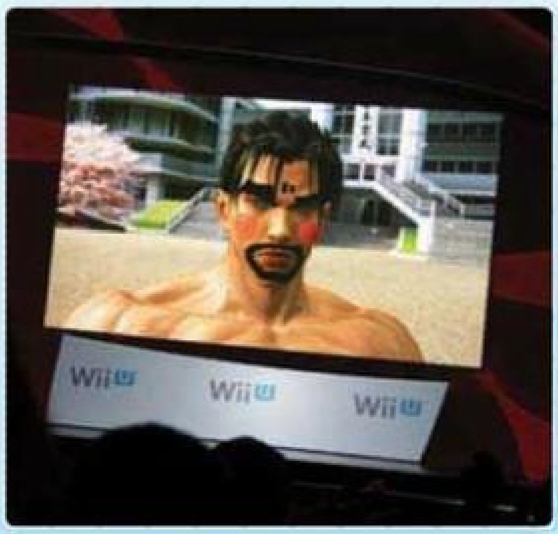
杂志库 ZAZHIKU.COM

GPU披露

近日，AMD终于公布了Wii U所使用的图形处理器为定制RADEON HD4000系列，也就是意味着这是一款DirectX 10.1并支持Shader Model4.1的GPU。PS3和X360所使用的GPU为DirectX9时代的Shader Model3.0，由此可见Wii U的图像处理功能确实是更高一筹。有专家指出Wii UGPU比起其他两部主机最大的优势是支持Geometry shader（几何着色器），可以表现更细腻的毛发、爆炸、流水等效果。不过还应注意到一个问题，RADEON HD4000系列GPU其实早在2008年就已经问世了，而且2009年PC就已经进入了DirectX 11时代Shader Model5.0。

各路第三方大作纷纷加盟

目前已经确认将在Wii U上登场的第三方游戏包括《蝙蝠侠 阿克汉姆城》《刺客信条》新作、《尘土飞扬》、《幽灵行动OL》、《铁拳》新作、《Metro Last Light》《Aliens Colonial Marines》《忍者龙剑传3》、《黑暗血统2》等等。





电视游戏平板时代——Wii U体验报告



五年前，任天堂E3展台的人头攒动预示了Wii的成功，五年后，任天堂的展台四周依然被渴望一睹Wii U风采的人们团团围住，然而此一时非彼一时，在鼎沸的人声里，我却听不到多少像五年前那样的欢声笑语。

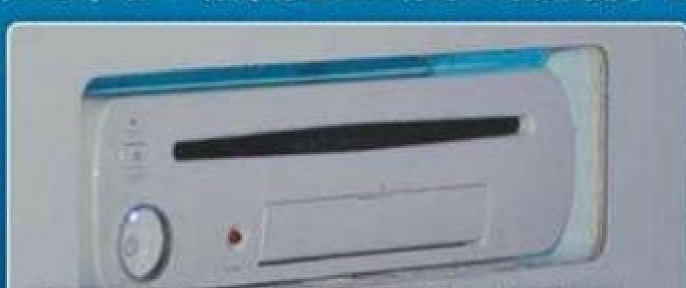
任天堂的发布会结束后，走出诺基亚剧院，我直奔对面的洛杉矶会展中心。等了一个多小时展区入口处才正式开放，感觉排队等待入场的人群至少有一半都涌到了同一个方向——位于西馆东北面的任天堂展区。Wii U试玩区四周瞬间聚集了恐怖的人流，我在脑子里飞速地估算了一下，按照这样的排队规模，恐怕至少得排上四小时以上了，只有找任天堂的工作人员碰碰运气，好在负责维持队伍秩序的一个金发美女还算好说话，表明身分外加一点忽悠之后成功进入展位内的排队区，省去了至少三小时的排队时间，不过还是排了一个多小时才总算摸到了本次展会最大的话题性产品——Wii U！

这次任天堂提供了大概20台试玩机，分别位于其试玩区两边，一边提供给有预约的媒体和关系人士，另一边是普通试玩区。值得注意的一个细节是：不管是在开展之前还是展区现场，任天堂始终只是说“体验”而不是“试玩”，这两个概念有本质性的区别。之所以只是“体验”而不是“试玩”，是因为当前所有Wii U游戏的开发度都不够高，还没有达到可以试玩的阶段，目前展出的可以操作的DEMO只是简单的技术或创意演示，毕竟Wii U要到明年才发售。其实在Wii的E3 2006正式展出之前，曾在TGS2005期间单独召开了一个记者招待会，提供了Wii的初期DEMO简单试玩，这次Wii U的展出形式与之相似。

文 星夜 摄影 星夜&Huilei

Wii U上手印象

从当初首次听到任天堂的“平板电脑式”手柄概念，到任天堂发布会上首次看到Wii U的宣传视频，再到排队时看到它的实机，我始终担心的一个问题是：这个看起来很重的东西握在手上会不会很累？要知道很多玩家游戏一玩就是几个小时，更何况任天堂还有大量的低龄玩家，如果手柄操作起来太累，将会是一个非常致命的缺陷，我对当年DC的大块头手柄就心有余悸。不过实际将Wii U手柄拿在手上时，这些担忧一扫而空——轻，轻得有些不可思议！这就是我对Wii U的第一印象。以它的尺寸来说，那样的重量确实令人出乎意料，就像在握着一个空塑料壳。由于当时身上没带iPad2，无法进行实际对比，不过从当时的感觉来说肯定比iPad2轻盈。这说明负责运算的大部分元器件应该是在主机内部，否则以Wii U的机能绝不可能做到如此轻盈，而且一点都没有高清主机应有的机身发烫感。但令人不解的是，Wii U的主机本身也极其小巧，甚至比Wii更小，其宽度刚刚够塞进一张光碟，而且似乎也比Wii薄一些。在这样小的机身里真能装下据说机能超过PS3的主机？



■任天堂的官方宣传资料里很少提到这个十分小巧的机身。

不仅重量轻，Wii U的手感也比想像的更好，背面突出的一条横杠没有想像的那么碍事儿，左右两个扳机键很聪明地位于横杠两端，左右手的中指正好可以顶在横杠下面，这样可以牢牢地将手柄握住，不像iPad那样容易滑落。两个类比摇杆位于手柄最上方，如果用惯了PS3或X360的手柄会很不习惯，其实与其说是摇杆，还不如说是类似于PSP的滑杆更贴切，就是在拨动时是平移的，有点不大实在的的感觉。



手柄所使用的塑料材质摸起来很舒服，摩擦力适中。不过因为现场总共只玩了半个多小时，长时间游戏时是否会手腕酸痛目前还无法判断。

杂志库 ZAZHIKU.COM

画面：惊喜不足

在任天堂发布会上看到 Wii U 的《塞尔达》和日式庭院片段时着实被惊艳了一下，不过在看到实际画面时，虽然还是同样的片段，却再也惊不起来。这两个片段在试玩区提供的是纯画面演示，叫做“HD Experience”，就是让大家感受一下来自任天堂的高清体验。虽然都是可操作的 DEMO，但是都只能变换视角。

日式庭院Tech Demo


■这个 DEMO 的一些画面细节非常出色，但整体画面感觉较为模糊。

这种画面的模糊感在日式庭院演示中感觉更明显，这段演示在预告片中显得非常惊人，在大电视屏幕上近距离观赏时也令人印象深刻，鸟的近距离特写、在屋檐上踩着雪堆时留下的足印，都是在当今高清主机上很难看到的逼真细节。反倒是庭院本身相比之下显得比较普通。在 DEMO 中，朝各个方向移动手柄，可以在屏幕中看到鸟儿所看到的景象，就像操纵一个飞翔于空中的摄像头，任意观察四周的场景。但是在大屏幕上显示的黄昏场景到了手柄屏幕上，效果明显打折，主要仍然是上面提到的画面模糊化，其次是这段 DEMO 本身光线较暗，在手柄屏幕上显示时很多原本不错的画面细节变得黑成一团，这说明今后它在处理一些画面较黑的场景时会非常吃亏。

《塞尔达传说》Tech Demo


■画面如此华丽的《塞尔达》令人感动。

《塞尔达》的 DEMO 可以在屏幕上点击几个图标，分别用于变换视角、变换昼夜光影效果以及在电视画面和手柄画面间切换。在大电视上显示的画面效果确实非常细腻，《黄昏公主》里的林克以高清形象登场，比较能反映机能的头发等细节做得相当出色，宫殿里的实时光影效果非常华丽，墙壁上的浮雕无论是质感还是立体感都很强，但是并未超出 PS3 和 X360 的能力范围。大蜘蛛从屋顶落下时魄力十足，场景破坏与尘埃效果都是当今一线高清大作的水准，可以在屏幕上点击摄像头图标从多个角度观赏林克与怪物的周旋。但是将画面从大屏幕转到手柄的小屏幕上之后，问题就出来了……


■可以在手柄屏幕上切换显示地图或游戏画面。

在 iPad、iPhone 大行其道的今天，Wii U 的屏幕确实不算好，无论是画面的可视角度、色彩的艳丽程度还是清晰程度都与 iPad2 毫无可比性。在掌上屏幕看到高清主机级别的林克确实令人感动，变换角度时也可以看到凹凸贴图、实时光影等细节，但是整个画面就像经过码流压缩过一样，有明显的模糊感，与大电视上的原始画面相比，就像将一部蓝光电影压缩成码流并不是很高的 RMVB 之后在平板电脑上播放。这似乎更印证了 Wii U 是在主机本体中进行画面运算处理，然后无线传输到手柄上，而高清画面的无线传输需要极高的带宽，相应的高频段无线数据传输技术成本极高，向来走低成本路线的任天堂显然会选择较为经济实惠的较低频段，所以就只能将画面经过较低码流的压缩处理之后传输到手柄上。

创新有余而创意不足

五年前，在同样的位置排队等待 Wii 试玩时，我热切地期盼着用身体进行游戏操作的神奇感觉，看到前面的试玩者模拟挥拍、出拳等动作，不断地传出欢声笑语，自己的身体也有一种迫不及待的体验冲动。但 Wii 却无法让我产生这样的期待，反而一直有这样的疑问：一边对着小屏幕，同时还要对着大屏幕，这样的游戏我们应付得来吗？

《新超级马里奥兄弟Mii》





这个高清版的《新超级马里奥兄弟》除了可以操作马里奥和路易外，还可以操作各种 Mii 形象，有五个关卡，分别是沙漠、云层、瀑布等。高清的 2D 画面非常精美，手柄屏幕的画面与电视画面相同，操作方式也没什么变化，是一个最大牌、却最无法表示 Wii U 硬件特性的 DEMO。据任天堂工作人员介绍，这个 DEMO 仅仅是为了展示高清画面的魅力，今后是否会作为实际游戏推出并未确定。

《幽灵行动》Online

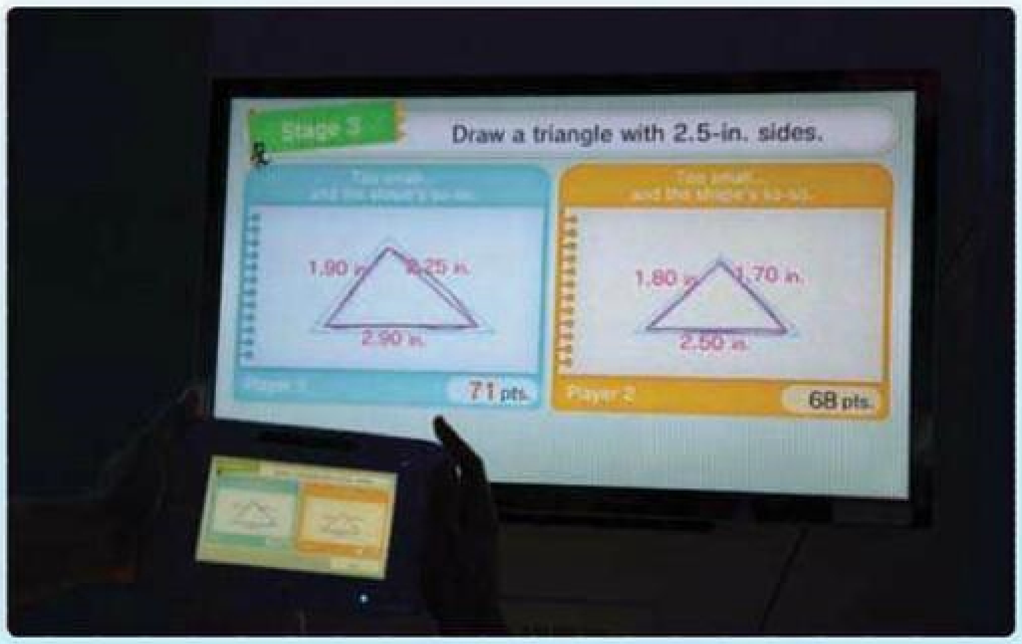
所有提供体验的 Wii U DEMO 中只有育碧的《幽灵行动 Online》这一个第三方作品，而且这是真正的游戏，而不是纯粹的技术演示。这让人想到五年前，在 Wii 上表现最积极的同样是育碧。

《幽灵行动 Online》是基于完成度已经很高的 PC 版，这个 DEMO 应该是在 PC 版的基础上进行简单移植。我后来到育碧展台对比了 PC 版，发现 Wii U 版的画面确实更差一些，画面中的锯齿很明显，贴图与光影都较为简单，同屏敌人只有两三个的场景居然有明显的丢帧。而更令人吃惊的是手柄屏幕仅用于显示地图时也非常模糊，不过在整个游戏过程中我也没怎么用到手柄屏幕，虽然在进入游戏时可以用触摸屏进行武器装备的零部件选择定制，但是意义不大，直接用按键操作显然更方便。实际游戏中要时刻盯着大屏幕中的战斗画面，更加没空低头看掌上屏幕。个人认为这种将原本可以用眼角余光瞥到的地图拆分到手柄屏幕的做法，是一种将简单问题复杂化的扭曲行为，就像许多为了体感而体感的动作游戏一样。



杂志库 ZAZHIKU.COM

Measure Up



《幽灵行动 Online》是手柄屏幕没什么存在意义，而这个DEMO则是电视屏幕没什么存在意义。

如其名所示，这是个测量游戏，根据系统给出的直径或者边长大小划出相应大小的圆圈或者三角形等图案，然后系统进行对比测量，根据你的准确度打分。整个屏幕只在手柄屏幕上操作即可，左手握手柄，右手用触控笔在屏幕上绘画。单手握也毫无沉重感，可见其重量与造型设计都是较为合理的。不过单从DEMO本身看不出与NDS相比有何优势，也无法表明Wii U的硬件特性。

Shield Pose



这是一个比较能说明Wii U硬件特性的DEMO，“移动小屏幕去观察大屏幕上看不到的角落”——这种游戏概念可能会成为今后Wii U游戏的大势所趋。在DEMO中，玩家要把Wii U手柄当盾牌使用，电视屏幕上只能看到正前方的海盗船，但是在屏幕左右两方的海面上其实各有一艘看不到的海盗船，只有用Wii U手柄移到相应的位置才能看到，在上方还有只有手柄屏幕上才能看到的月亮。游戏时，左中右和上方都会有海盗的箭射过来，玩家要根据节奏与语音提示在准确的时机将Wii U手柄对准相应位置，这样才能看到对应方位射过来的箭，并将其挡住，然后根据节奏甩掉盾牌上的箭。游戏的节奏会不断加快，最后要左右乱晃手柄，积蓄能量，然后做出向前推的姿势，发射能量球击破海盗船。

老实说这个DEMO玩起来不是很有趣，但它确实带来了现有游戏机无法实现的全新游戏体验。你可以想像将类似的概念应用于其他游戏类型，比如在恐怖AVG里，听到右方传出可疑的脚步声，将手柄移到右边，突然蹿出凶猛的怪物……或者在《塞尔达》中，使用手柄的屏幕寻找场景中隐藏的机关。比起直接移动电视画面中的镜头，这种游戏方式的好处是更有代入感，就像你的四周都是身处于游戏场景之中，只不过需要通过手柄的屏幕才能看到四周的场景。

Battle Mii



虽然每台Wii U只对应一个主手柄，但任天堂似乎将多人游戏作为主要的创意发挥方向。一个玩家使用屏幕式控制器，其他玩家使用遥控器手柄，根据不同的手柄特性扮演不同的角色，实现崭新的多人游戏乐趣，《Battle Mii》就是这样一个游戏。

这款游戏可以三人玩，用主手柄的一人驾驶飞船，使用遥控器手柄的两人在地面上奔跑。电视屏幕分割为两部分，分别显示地面上的两个玩家，而使用主手柄的玩家只能在手柄屏幕上看到自己的行动，由于是驾驶飞船居高临下，因此在视野上有优势。用两个摇杆控制飞船的高度和水平移动，两个扳机键用于锁定目标和射击，通过移动手柄进行镜头角度与飞船的转向。如果习惯了FPS的操作，会下意识地想用右摇杆控制镜头，而忘记了只有移动手柄才能进行镜头操作。不过对于这个DEMO来说，如何操作其实并不重要，关键是向来倡导多人同乐的任天堂又找到了多人游戏的新天地。



Chase Mii



你也许还记得很多年前有一款NGC与GBA联动的经典之作叫做《塞尔达传说 四支剑》，可以4人玩，玩家将GBA当作手柄，利用只有在自己的GBA屏幕上看到的画面进行妙趣横生的多人玩法——Wii U的设计概念应该多少与该作有点关联。《Chase Mii》就利用到掌上屏幕所显示出的不同画面，在Wii U的试玩区里，最多的欢笑声就是来自这个DEMO。

游戏概念类似于我们小时候玩的捉鬼游戏，拿主手柄的玩家扮演“鬼”，能够在自己的屏幕上看到整个大地图和其他4人的位置，躲避他们的围堵。而其他4人用Wii遥控器手柄游玩，在电视屏幕上以4分屏的方式显示，各自的分屏里只能看到自己前方一定距离内的情形，他们的目的都是捉住“鬼”。也就是说，这就像一个多人版的《吃豆人》，拿主手柄的玩家扮演吃豆人，其他人则是以抓住吃豆人为目标的幽灵。



这个DEMO说明了将部分游戏画面从主画面中分离到掌上小屏幕的意义——在多人游戏中，能看到别人看不到的东西，将会带来许多有趣的可能性。

杂志库 ZAZHIKU.COM

也许这只是冰山一角?

在E3会场上吃饭和休息时，经常听到老外谈论Wii U，大多数人的反应比较平淡。对于任天堂来说，这绝不是一次成功的展出。不过归根到底，主要原因还是Wii U公布的时间太早，不仅第三方没有准备好对应游戏，任天堂自己也拿不出完美诠释其主机设计理念的游戏。任天堂也许是希望通过公布新主机挽回大家的信心，可惜事与愿违。不管怎样，任天堂总算也迈入了高清时代，今后在欧美已成标准的PS3/X360跨平台游戏应该会逐渐变成PS3/X360/Wii U全面跨平台，而Wii U版得益于其主机特性，可以获得一些独占的游戏功能。游戏开发者们对于新主机需要一个较长的创意摸索过程，这次Wii U的展出与其说是向玩家公布新主机，倒不如说是面向游戏开发者们的一次全新创意展示，希望开发者们摸透了Wii U的特性之后，能在明年E3展带来真正令人耳目一新的新形态作品。





CHECK 2 Wii U多角度观点

除了质疑还是质疑

早在发布会之前就有消息透露，任天堂将在E3公布Wii的后续机种。果不其然，一款名为Wii U的异质机器与玩家见面。在Wii U的一些数据公开之后，玩家的各种质疑也随之而来。其中最大的不满自然是一台Wii U只能连接一个手柄的设定，使得很多玩家产生了“Wii U的机能最多只能支持给一个手柄传输信号”的感觉。作为一台让全家同乐的主机，当你和亲朋好友同游时，只有你一个人拿着独特的手柄，而其他人都拿着双节棍玩游戏，那场面要多尴尬有多尴尬。其次便是手柄的信号接收范围只能限定在一个房间中，虽然目前我们无法得知这个具体是指多大的房间，但可以肯定是在10m ~ 15m的范围内，一旦超过这个范围，相信信号会有不同程度的减弱，而这又和Wii U手柄的设计理念背道而驰——这个手柄最大的用处在于无法使用电视时当做替代品继续游戏，而信号接收范围的限制却大大限制了这个功能——试想一下，如果你在游戏过程中突然因为一些事情而要离开电视机（比如卫生间，或是想离开沙发在卧室的床上继续游戏），那么信号的限制却迫使玩家这时只能不得不暂停游戏，使手柄的“便携性”受到极大限制。如果老任想在这方面让玩家满意，在技术上的革新还任道重远。

游戏阵容：还是得靠自己

过去的历史已经反复证明，游戏才是决定一台游戏机成败的关键。任天堂只靠自己的游戏就可以活得很滋润，这是众所周知的事实。以E3展的表现来看，任天堂在Wii U上还拿不出一个实实在在的有号召力的自家大作。高清版《塞尔达》在未来的岁月肯定会登场，但至少在眼前它还只是一段技术演示。Wii U预定2012年登场，留给任天堂的时间并不充裕，如果届时还不能提供《塞尔达》、《马里奥》这样的作品保驾护航，过去的NGC、现在的3DS便是Wii U的前车之鉴。在NDS和Wii大卖特卖的时代，任天堂没有趁势招兵买马、扩充实力，直到2010年末才开始着手人才扩招，并修建新研发大楼。只是如今3DS出师不利，Wii U迫在眉睫，凭借现有人手两线作战，恐怕在短期内是非常困难的。

在E3展前发布会上，任天堂公布了一段由多款第三方大作串烧而成的宣传片，表明大量第三方强作均要登陆Wii U。这给全球玩家一种万国来朝、天下我有的感觉。但随后任天堂官方就承认，这段视频并未采用Wii U版游戏画面。不过任天堂官方也同时强调，Wii U版的画面肯定能达到这样的效果。

跨平台游戏的Wii U版画面能否达到PS3或X360版的效果？这个问题目前还没有答案，不过无论答案是什么，对于广大早已进入高清阵营的玩家来说都没有影响。PS3、X360已经经营了五六年，老玩家早就已经选定了自己支持的主机，在PS3、X360上有他们辛苦打出来的奖杯或成就，有一起奋战过成百上千小时的战友，有花了真金白银买回来的下载内容。试问，跨平台游戏的Wii U版如果拿不出吸引玩家的新卖点，玩家



有什么理由会放弃PS3版或X360版而选择它呢?

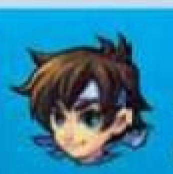
以Wii U的特性而言，第三方是绝对可以好好利用一下的。只是如此一来，势必会增加开发成本，延长开发周期。当初广大第三方为了适应PS3和X360截然不同的开发环境费了九牛二虎之力，导致PS3早期不少跨平台的游戏表现不如X360，最近几年这种情况才得到明显好转。如今又出来一个全新的Wii U，第三方们肯定又要再花一定时间来重新适应。因此在Wii U首发前后的时间内，任天堂还是只能靠自己，指望拉几个像《COD》、《COD》之类的第三方大作来打天下是很不靠谱的。更何况第三方们还得考虑PS3版和X360版的销售情况，会不会配合任天堂的游戏档期来发卖还是个未知数呢。

杂志库 ZAZHIKU.COM

先下手为强



■这只小鸟寄托了多少人的美好愿望……

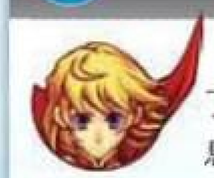


从NDS开始，老任就几乎放弃了在传统领域和索尼、微软正面交锋，拓展新的用户群体并稳固传统优势品牌对于玩家的凝聚力，这才是任天堂在制定其商业策略时的根本原则，Wii U自然也不例外。

和它的名字一样，任天堂首先对这款家用机的定位就是Wii的后续机种，Wii的衍生与进化，而并非一款重新定义的新概念产品。如果你喜欢Wii，那么你就一定会喜欢上Wii U，这就是老任最基本的销售策略与目标。从硬件上来说，Wii U在未来的定价应该和现世代家用机相当或者略高，但考虑到前期的市场推广，加上Wii U的首发软件阵容竞争力也很难完全压倒另外两个早已步入成熟期的对手，因此任天堂采用低价策略来帮助Wii U扬帆护航也是很有可能的。

关于很多人都关心的Wii U的发售日，个人推测应该会定在明年E3召开之前，倘若让微软和索尼抢在Wii U发售之前公布了自己的新主机，显而易见会使得老任白白浪费先机，这在瞬息万变的商战中是大忌。从本届E3的评论来看，不少人都认为Wii U选在这个时机公布难免有些仓促，但老任也打着自己的算盘：与其苦苦紧跟竞争对手的步伐，倒不如来个先下手为强，至于将来的路怎么走，那些都是后话了。

堆积如山的待解难题



任天堂终于也进入了高清时代，这个好消息着实令任天堂的支持者们欢欣鼓舞，但接下来有一大堆问题等着任天堂来解决。

首当其冲的便是网络问题。如今网络是大趋势，没有联机、没有DLC，第三方们可不答应。以Wii和3DS的情况来看，任天堂的网络不但远不如微软的Xbox LIVE，就连索尼的PSN都有所不及。如果任天堂想吸引第三方们为Wii U开发游戏，网络问题是一定要解决的。不过这个问题实在太大了，任天堂势必要投入大量人力物力才能有所建树。但是任天堂不能不做，因为如果没有网络，那Wii U必然会再次成为任天堂的独舞SHOW。至于任天堂的网络究竟是Xbox LIVE式的收费制，还是PSN的免费制，这也是一个令人感兴趣的话题。

第二个问题是多人同乐。多人同乐向来是任天堂的法宝，不过这次Wii U本体只能对应一个Wii U手柄，多少让人感到有些吃惊。虽然Wii U也可以使用Wii的控制器，但是如此一来还是会影响除1P外的其他玩家的游戏体验。其实如果Wii U本体能对应多个Wii U手柄的话，很多游戏都可以产生与众不同的游戏体验。例如打枪游戏就可以实现离线多人免分屏对战及合作，想想4个人拿着4个Wii U手柄玩《COD》丧尸模式的情景吧，这多么令人心动啊！不过一台Wii U通过无线往4个Wii U手柄传输4个画面是非常吃力的，建议任天堂不妨考虑一下有线的Wii U手柄。

第三个问题是成就。众所周知，如今成就系统已经成为各大游戏机乃至手机的标配，只是名称随硬件不同有所差异。那么任天堂的Wii U会不会加入类似的系统呢？这是一个令人心动的话题。我想任天堂应该会好好考虑这个问题的，毕竟这是一个实现起来并不困难、但又能切实吸引玩家的小花招。任天堂的成就系统应该设置得更加直观一些，除了一个总的成就点数之外，应该还有更多精彩的细节，例如看玩家卡就可以直观地看到该玩家在某游戏中取得的最难成就是什么，或者在一个用以比较的模式里拿到的最高分是什么。不过成就系统同样依附于强大的网络，没有网络一切都是空谈。



除了以上三点之外，等着任天堂解决的问题还包括：个人账户、网络安全、光盘容量、反破解机制等等。不过即使任天堂完全解决了这些问题，也只是变得和现在的PS3、X360一样，而这两位竞争对手在可预见的未来都会推出下一代产品。因此Wii U要想胜出，还得针对自己的特性狠下工夫，任天堂要走的路很长，而时间已经不多了。

见证互动革命



尽管在本届E3上，任天堂高调公开了Wii U的情报，但就我个人感觉而言，这款新主机公布得有些操之过急。首先目前主要情报都集中于Wii U的控制器上，主机本体只在宣传影像中一闪而过；其次所演示的游戏玩法都还处于概念影像阶段，并不能保证以后的Wii U游戏就一定能实现这种效果。不过，我们不能否认Wii U的出现将会衍生出更自由化的玩法。双屏的优势已经在NDS上得到了体现，Wii U则将双屏理念延伸到了电视游戏上。在一些传统游戏例如RPG、SLG中，控制器的屏幕可以用来显示地图、菜单等，玩家不用再切换画面就能完成指令操作。它还能充当射击类游戏的瞄准器，或是在与朋友玩对抗类体育游戏时担当起第二屏幕。但比起这些，我更期待的是Wii U在恐怖游戏上会有怎样的表现。以“《零》系列”为例，Wii U控制器可以模拟出射影机的手感，这样玩家就既可以从手柄的显示器中近距离捕捉怨灵，亦可以通过电视屏幕观察周围情况，免得落入左右围攻的窘境。此外，如果再设计出一些只有通过手柄的显示屏才能看到的地缚灵也将令游戏的恐怖感大幅提升。

Wii U目前最大的硬伤莫过于只能接一只手柄的设定，这也大大限制了创意玩法的衍生发展。假设它可以连接4只手柄，那么找朋友搓一桌电子麻将将是多么惬意的事啊！（笑）希望任天堂能听取玩家们的意见，改进Wii U的同时把手柄价格控制在较低范围内，这样才能让这款新主机更快地走进大多数玩家的客厅之中。



杂志库 ZAZHIKU.COM



Kinect 自 2010 年 11 月发售之后，在全球市场高歌猛进。2011 年 3 月 9 日，微软宣布 Kinect 销量已突破 1000 万台，是吉尼斯世界纪录史上销售速度最快的消费电子产品。传统游戏市场竞争日益激烈，Kinect 的成功为微软打开了新局面，因此微软将 Kinect 列出今年工作的重中之重。在本届 E3 展上微软公布了多项与 Kinect 有关的新技术，以及大量 Kinect 新作，此外第三方的传统大作纷纷宣布对应 Kinect。来势汹汹的 Kinect 攻势彰显出微软对 Kinect 事业的看重，X360 正在开足马力迈向 Kinect 时代，X360 玩家请作好准备。

文 纱迦 美编 一刀

X360迈向Kinect时代

E3 2011

CHECK 1 主旋律：Kinect

在 E3 展前发表会上，Kinect 完全成为了主旋律。在开场的《COD 现代战争 3》和《古墓丽影》的演示结束后，Kinect 开始频频出现在全球观众的眼前。微软这次在 Kinect 上投入了大量精力，第三方也非常配合，不单有全新作品，3 款优秀的 Kinect 首发作品也确定会推出续作。对于 X360 的用户来说，2011 年将是 Kinect 年。

EA Sports强力支援

EA Sports 的总经理彼得 · 摩尔在 E3 展前发布会上宣布，EA Sports 旗下的足球、美式足球、高尔夫等运动游戏全面加入支援 Kinect 的行列，这意味着《FIFA》、《NFL》、《泰格伍兹》等在北美市场有着极大号召力的游戏系列从今年起正式成为 Kinect 大军中的一员。会上没有详细说明各个游戏会以何种方式来对应 Kinect，从此前 EA 制作的对应 PS MOVE 游戏来看，加入一个 Kinect 专用的模式是最有可能的。



全新体感技术

包含 Kinect 最新技术应用的《Kinect Fun Labs》在 E3 展前发布会召开的当天，于 Xbox LIVE 正式上架，免费开放给所有 Xbox LIVE 用户下载。《Kinect Fun Labs》算是迷你游戏集合，其主要目的是向玩家展示 Kinect 的最新技术成果，例如玩家拮取、物体扫描、手指追踪，带给玩家提供前所未有的新奇体验。目前有 4 个迷你游戏下载，7 月会再提供两个。根据这些最新技术成果，第三方可以开发出更多有趣的游戏。

语音识别操作

尽管 Kinect 一开始就可以进行语音识别操作，不过初期支持的指令很少，而且仅支持少数几种语言。本次 E3 上有多款大作宣布支持语音识别操作，其中包括 EA 发行的《质量效应 3》。在游戏中玩家可以直接用语音来选择剧情对话选项，另外也可以用语音对 NPC 下达各种命令。另外 X360 会通过更新来改善 Xbox LIVE 用户界面，并增加支援的语音指令以及精度，让玩家能够更方便地通过语音来进行操作。预计此次更新会作为 2011 年的秋季更新登场，不过目前仍未确认是否支援中文语音。



《幽灵行动》创意体感

Ubi 大作《幽灵行动 未来战士》正式确认对应 Kinect。枪枝组装是游戏的重要系统，这一过程如今可以通过 Kinect 来完成。玩家只要做出分开的手势，枪枝上的配件就会被全部卸下来，然后用语音进行更换配件的操作，全部完成之后再做出一个聚拢的手势，一把全新的武器就诞生了。此外游戏还支持体感操作射击，实现真正的指哪打哪。这是主流射击游戏中首个运用 Kinect 进行射击的游戏，如果能有上佳表现，意义非凡。另外 Ubi 高层 Yves Guillemot 确认未来《汤姆 · 克兰西》系列”所有的游戏都会对应 Kinect。



杂志库 ZAZHIKU.COM

CHECK 2 来吧，加入Kinect Fun Labs

在微软的E3展前发布会上，微软宣布专门展示Kinect最新技术成果的《Kinect Fun Labs》已在Xbox LIVE上放出下载。《Kinect Fun Labs》可以视为一个迷你游戏合集，但其概念又远远超出了游戏的范畴。官方的说法是：能让您透过Kinect尽情发挥创意，发掘Kinect技术的最新突破，游戏、实验，并与全世界分享您的发现。《Kinect Fun Labs》为免费游戏，无需金会员即可下载，各服均可下载，内含多国文字（包括繁体中文）。不过你必须拥有Kinect才能正常游戏。

走进实验室

《Kinect Fun Labs》目前尚未有官方中文名称，整个文件大小为700多M，内含两个游戏：《Kinect ME》和《Googly Eyes》，在里面还可以下载另外两个游戏：《Bobble Head》、《Build a Buddy》。7月还会推出《Avatar Kinect》和《Kinect Sparkler》这两款游戏。这6款游戏全部免费，每个游戏都有50点成就，难度很低，基本上等于白送。不过《Kinect Fun Labs》的游戏虽然乐趣十足，但可玩性不高，



重点在于展示Kinect的技术力，将每个游戏看为一款工具可能更加合适一些。

《Kinect Fun Labs》并不能从游戏库进入，你必须联上Xbox LIVE，之后从你下载它的地方（My Community）进入。严格来说，将《Kinect Fun Labs》称为迷你游戏合集也不正确，因为它还拥有简单的社群功能。玩家可以拍摄照片、录制视频然后上传，让你的朋友观看，上传的内容还可以通过手机或PC在kinectshare.com这个官方网站查看。而《Kinect Fun Labs》有什么新鲜内容时，也只会出现在这里的通告栏里。目前的社群功能目前还比较简陋，不过日后会大大加强。

《Kinect ME》

这是目前《Kinect Fun Labs》里人气最高的游戏。这款游戏展示了Kinect的人体扫描功能。Kinect只需要你摆两个造型，就可以根据你的样貌生成一个人偶。而你身上穿的衣服也会得到还原。《Kinect ME》生成的人偶脸部非常精致，而且会进行美化处理，还可以选择眼镜、马尾等特征，看起来非常顺眼。衣服的还原度就要差一些，如果是图案太复杂的衣服是无法完全识别出来的。

生成你的人偶之后，可继续摆造型拍照，也可录制一段自己的发言，之后可以直接分享出去。这样你的好友进入《Kinect Fun Labs》后就会看到你的“杰出表现”。在安静的环境下，Kinect对语音的还原度很高，动作捕捉要略差一些，像手指曲伸这样的小动作是认不出来的。



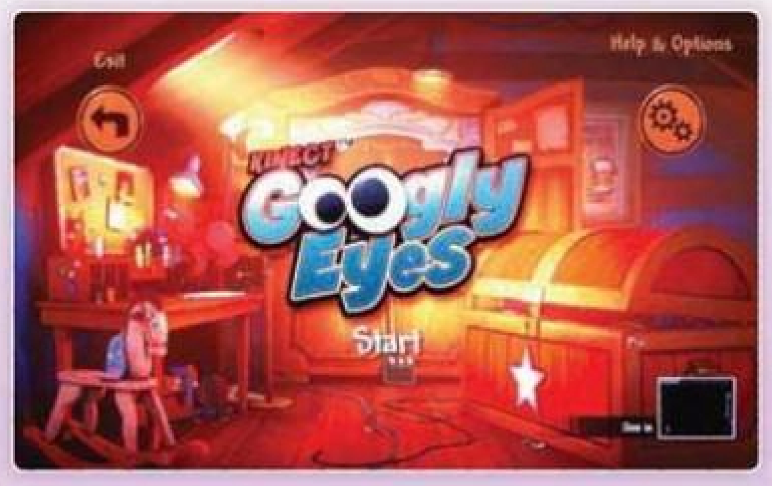
《Bobble Head》

这是一个用你的形象来制作点头人偶的游戏。同样是只要拍摄你的两个动作外加录制几句台词，就可以生成一个大头娃娃。这个游戏制作出来的人偶，不会对脸部进行过多修饰，因此看起来比《Kinect ME》更像玩家本人。拍完之后，可以通过摆造型和说话来拍照和摄影。点击点头人偶时，它会摇头晃脑，并说出你预先录制的语音。



《Kinect Googly Eyes》

这个游戏展示了Kinect的物体扫瞄功能。玩家只要把物体的前后两面各拍一张，游戏就会自动帮你生成一个可爱的大眼睛玩偶。限于Kinect摄像头的精确度，玩家提供的物体形状不能太复杂。成形之后，玩家还可以对眼睛的形状和位置进行微调。在录制视频的时候，玩家可以用肢体语言来控制大眼睛玩偶的行动，并可以自行录制搞笑短片并分享到网络上。不过大眼睛玩偶的行动更像是史莱姆，因此用来扫描生物是不合适的。



《Build a Buddy》

这个游戏和《Kinect Googly Eyes》比较类似，同样是扫描物体然后生成一个虚拟伙伴，区别在于《Build a Buddy》生成的虚拟伙伴没有大眼睛。虚拟伙伴在生成的过程可以赋予它三种不同的性格，性格会决定它的动作。和《Kinect Googly Eyes》的大眼睛玩偶比较类似的是，虚拟伙伴的行动也和史莱姆差不多，不过动作要丰富得多，像街舞这样的动作也能够做出来。不过玩家并不能直接控制它的行动，只能通过挥手、跳跃、蹲下等动作来让它做出不同的动作。



TIPS 《Kinect Fun Labs》的可玩性不高，不过正如微软所说，它的功能主要是向玩家展示Kinect的最新技术。之前国外的黑客们已经向全世界展示了各种神奇的Kinect应用，对于推广Kinect起到了不小的作用。通过《Kinect Fun Labs》，第三方们也可以从中汲取灵感，挖掘出更加新奇的创意加到自己的游戏里。而与kinectshare.com的互动赋予Kinect更多的社交内涵。比较有趣的一点是，Kinect会拒绝扫描不妥的物体，例如淫秽物品，家长不用担心孩子受到精神污染。

杂志库 ZAZHIKU.COM

CHECK 2 三大难题考验Kinect

Kinect尽管获得了骄人的销售成绩，但它并非完美无瑕。按照E3展前微软公布的5500万台X360的全球销量，购买了Kinect的X360用户数量约占总数的1/5。制约Kinect进一步发展的因素很多，主要包括以下三个方面：居家环境、传统游戏以及游戏数量。目前仍有大量玩家处于观望的态度，这些玩家大多为核心玩家，要想让Kinect取得更大的成功，就不能忽视他们的诉求。

具有神器潜质的Nyko Zoom



Nyko Zoom，给Kinect戴上眼镜。

自从Kinect公布之际，它就一直成为玩家关注的焦点。不过Kinect已经发售半年多，在亚洲地区的销量远不及欧美。究其原因，毫无疑问是因为亚洲玩家的家居环境相对狭窄。Kinect对空间要求确实较大，而且人与Kinect之间不能有大型物体（如茶几、桌子）阻拦，这就对空间要求更高了。可以毫不夸张的说，这一问题如果不能解决，很多玩家是注定与Kinect无缘的。

解决空间问题就两种选择，一是玩家搬家，二是微软改进技术，不过在本届E3展上，出现了第三种解决方案，那就是名为Nyko Zoom的周边。这个周边由美国周边厂商Nyko开发，它的外型看上去就像是一副眼镜，套在Kinect上面之后，可以通过变焦来调整视角，从而达到所需的感应距离减少40%的惊人效果！Nyko Zoom并不需要电池驱动，据Nyko声称，它可以适用于任何支持Kinect的游戏，也支持单人和多人游戏。



Nyko Zoom的工作原理。

Nyko Zoom的原理是完全可行的，从现场来看也没有副作用，但是否真的适用于任何游戏，这点还有待商榷。好在这个周边已于8月16日在北美地区上市，售价仅为29.99美元，这个价格绝对是玩家可以接受的！

与传统游戏结合，任重道远

从Kinect公布的那天开始，“如何与传统游戏”结合这个话题就一直成为讨论的热点。从Kinect发售后的这半年时间来看，无论是微软还是第三方都还没有找到最佳答案。这将是Kinect面临的最严峻问题。

与Wii和PS3相比，Kinect与传统游戏结合确实有难度。X360手柄有11个按键外加十字键和双摇杆，要想通过Kinect用动作全部实现是很困难的。而且体感游戏还要考虑到玩家的体能，一些最基本的动作如走路和攻击如果全部要靠玩家亲自示范，那么时间稍长就会成为无法忍受的重负。从Kinect的特点来看，轨道射击型游戏和迷你游戏合集是最适合其发挥的，但这两种类型并不是如今流行的传统游戏。



目前的Kinect游戏中，Kinect专用的游戏是绝大多数，支持Kinect的传统游戏并不多。《哈里波特与死亡圣器 第一部》里可以用Kinect使用魔法，不过由于游戏本身素质就低，若不是有对应成就，恐怕很少很有玩家愿意尝试。《VR网球4》里加入了Kinect专用的模式，这是一个积极的信号，只是远不能成为游戏的卖点。

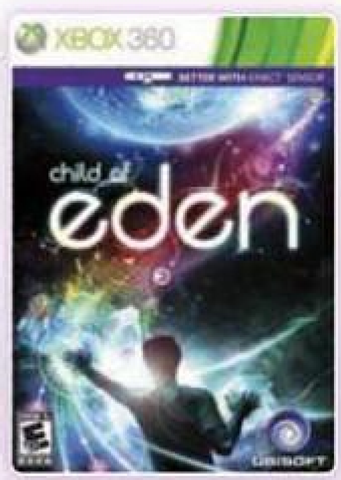
不过在本届E3展上我们看到了不少积极信号，车枪球三大主流类型均全面向Kinect靠拢。EA的体育游戏将全面对应Kinect，玩法未定；《极限竞速4》里用Kinect进行头部追踪，呈现不同的视角，这就是一个值得所有厂商借鉴的创意。射击游戏方面，Kinect的精度没有问题，但调校准星的速度较慢，因此不太适合需要快速反应的场合。但如果在诸如狙击关的场合使用，就不存在这种问题，这种玩法终于在《幽灵行动 未来战士》里得到了体现。而Kinect Fun Labs里出现的物体扫描、手指追踪功能，稍加改动即可出现于各种游戏之中，让玩家的代入感更强。

将传统游戏Kinect化且保持原汁原味可能是不太现实，不过在传统游戏中加入对应Kinect的要素是完全可行的。而只要肯花心思，一定能锦上添花。如果今后玩家会因为Kinect而在跨平台游戏中选择X360版，那么Kinect就算是彻底成功了。

伪命题：Kinect游戏少

“游戏太少！”这是很多买了Kinect的玩家的抱怨。事实就是如此吗？其实只要算算截止到目前的Kinect游戏数量，你就会发现：Kinect游戏一点也不少。距离Kinect发售仅半年，就有24款Kinect专用游戏问世，平均每个月有4款游戏。这还没算上非Kinect专用的游戏。

那么为何玩家会产生“Kinect游戏少”的错觉呢？原因在于大作太少。如今玩家关注的是BIG TITLE，也就是俗称的大作。Kinect游戏目前以原创为主，对于被大作群轰炸至疲劳的玩家来说，这样的原创游戏自然是很难入其法眼。当然不可否认的是，这24款游戏里确实有不少素质低劣的作品。但金子总会发光的，综合评价最高的《Kinect运动大会》、《型可塑》、《舞蹈中心》受到了玩家的交口称赞，而这3款游戏正好都在本届E3展上宣布了续作，这显然不是巧合，有了前作的光环，相信这3个续作会卖得更好。随着支持Kinect的传统游戏越来越多，相信以后不会有人再抛出这样的伪命题了。



◀《伊甸之子》是今年最受关注的Kinect原创游戏之一，其体感效果令人赞不绝口。

已发售的Kinect专用游戏列表

译名	原名
★Kinect大冒险	Kinect ADVENTURES!
斗士出笼	FIGHTERS UNCAGED
索尼克 自由滑板	Sonic Free Riders
EA SPORTS 活力健身房2.0	EA Sports Active 2
减肥达人 终极版	The Biggest Loser Ultimate Workout
尊巴健身	Zumba Fitness
劲速滑板	Adrenalin Misfits
体感运动	Motion Sports
★Kinect逍遥快车	Kinect JOY RIDE
★型可塑	YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED
★Kinect可爱动物	Kinectimals
★Kinect运动大会	Kinect Sports
舞蹈进化	DANCE EVOLUTION
舞蹈中心	DANCE CENTRAL
舞蹈天堂	Dance Paradise
体感游戏聚会	Game Party: In Motion
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson The Experience
十项运动 自由	Deca Sports Freedom
体感嘉年华	Carnival Games: Monkey See Monkey Do
★新体感脑力锻炼	Body and Brain Connection
功夫熊猫2	Kung Fu Panda 2 Kinect
电影卡拉OK 2	Yoostar 2: In The Movies
幻想宠物	Fantastic Pets
和Mel B一起健身	Get Fit With Mel B

注：加★号为有中文版

杂志库
ZAZHIKU.COM

Kinect最新游戏阵容检阅

E3 2011

随着Kinect的节节成功，之前没有跟进的第三方也迅速靠拢，涌现出大量对应Kinect的游戏。而在本届E3展上，又出现了大批Kinect新作，称得上是大丰收。除了之前提到的游戏之外，值得强烈关注的还有《Kinect迪士尼乐园》、《星球大战Kinect》、《Ryse》、《疯兔 活蹦乱跳》、《芝麻街 从前有只怪兽》，这几款游戏都具备热卖的潜质。其中《Ryse》就是去年E3展上公布的那个《代号 王国》的游戏，游戏是一款以古罗马时代为背景的第一人称动作游戏，画面超强，风格写实，表现血腥，但目前看来开发度依然很低。非Kinect专用但对应Kinect的游戏还有《模拟人生3 宠物》、《孩之宝家庭游戏夜4》、《极限竞速4》等。最令人惊喜的莫过于《舞蹈中心2》、《Kinect运动大会 第2赛季》、《型可塑2010》这三个续作的消息，年内都可以玩到。接下来就让我们看看它们的具体情报吧！

Kinect迪士尼乐园



■把虎克船长赶下甲板吧！

Kinect迪士尼乐园	Disney	动作
X360 Kinect: Disneyland Adventures		美版
预定2011年第4季度	人数未定	售价未定
对应周边未定		

迪士尼乐园素有人间仙境之称，深受全世界人民的热爱。不过迪士尼乐园在全世界一共只有5处，不少热爱迪士尼动画的人都无缘得见。借助这款《Kinect迪士尼乐园》，玩家就可以在家里模拟体验一把逛迪士尼乐园的乐趣了。

本作由微软和迪士尼合作开发，Frontier Developments Ltd.制作。游戏的舞台正如其名，发生于迪士尼乐园之中。游戏同样构造出了一个庞大的迪士尼乐园，在里面可以看到来自全球各地的游客。经典的迪士尼故事以主题公园的形式存在，每个主题公园都相当于是一个关卡，里面有各种挑战，而你的对手以及伙伴则是真真正正的迪士尼角色。

目前公布的冒险场景有：和小飞侠一起在天空翱翔、在海盗洞窟寻宝、与虎克船长来场生死对决等等。玩家还可以和迪士尼角色互动，例如和米老鼠击掌相庆，拥抱白雪公主等等。游戏计划会做成一个开放式的结构，可以通过网络来随时更新乐园里的内容。本作一定会成为全球迪士尼动画爱好者绝不可错过的游戏。



■你的好友有可能出现在乐园之中。

舞蹈中心2



■游戏的画面风格和1代如出一辙。

舞蹈中心2	Harmonix	音乐
X360 Dance Central 2		美版
预定2011年10月25日	1－2人	49.99美元
对应周边未定		

狂受好评的《舞蹈中心》要推出续作了！全新的多人游戏体验，全新的舞曲，更强的精度，《舞蹈中心2》的一切都会让你欲仙欲死！

还在为你的家长和你抢Kinect而烦恼？这次《舞蹈中心2》加入了双人舞，考验两人协调性的时候到了！记得要留够足够的空间哟，否则小心发生肢体冲突！你可以在Perform it模式中与朋友合作，也可以在Dance Battle模式里来一场单挑，看看谁是你家的舞王舞后吧！

对于音乐游戏来说，新曲自然是新作的最大卖点。《舞蹈中心2》目前还未公布本作的曲目，但已确定会有Usher、Rihanna、La Roux、Nicki Minaj、Montell Jordan等大牌加入。

时隔一年就出续作，这让在1代中投入大量资金购入DLC歌曲的人情何以堪。不过没关系，Harmonix已承诺，1代的DLC歌曲将会沿用至2代。另外，官方还表示可以用光盘导入的方式来在2代中使用1代的歌曲，真是厚道无比。

水果忍者Kinect



■华丽的双人乱舞，不过注意别砍中了炸弹！

水果忍者Kinect	Halfbrick	动作
X360 Fruit Ninja Kinect		XBLA
预定2011年8月3日	1－2人	售价未定
对应周边未定		

风靡安卓与IOS平台的《水果忍者》果断登陆X360，玩法当然是体感！还在研究怎么划出高分？拜托，你已经OUT了！如今你就是忍者，用手刀将出现的水果统统切个稀巴烂！

《水果忍者》的玩法很简单，将出现的水果切开即可，在手机上你是用手指来“划”，而用Kinect你可以直接以手刀切削。在游戏时，你的身影作为背景出现于屏幕之上，看上去很有忍者范儿。Kinect版支持双刀流，你可以两手齐上阵，赚取高分更加简单。另外游戏也支持双打，可以两人同时上阵使用双刀流，并有专门的对抗模式。

《水果忍者》虽然玩法简单，但是技巧很多，包括连锁、会心、道具等等，全球每天都有数以万计的玩家在废寝忘食地研究高分技巧。在Kinect版中，还会加入更多高深的技巧，包括百裂刀式的连续切削，必然会让各位水果狂人得到最大的满足感！

杂志库 ZAZHIKU.COM

疯兔 活蹦乱跳



■疯兔杯健美大赛正在进行。

疯兔 活蹦乱跳	Ubisoft	动作
X360 Raving Rabbids Alive & Kicking		美版
预定2011年11月8日	人数未定	售价未定
对应周边未定		

如果有一群疯兔到你家里捣乱，你会有什么感想？是不是想把这群可恶的家伙狠狠抽一顿？现在你就有这样的机会了，《疯兔 活蹦乱跳》的卖点就是你可以随意对付这群贱贱的家伙，无论是抽耳光还是脚踩脚踢，都可以借助 Kinect 实现。

"《疯兔 活蹦乱跳》系列"都是迷你游戏大集合，各种猥琐的迷你游戏令你无法想像。这次借助 Kinect 的体感，更会派生出许多新奇的玩法。例如经典的打地鼠，这次变成了用脚去踩或踢冒出来的疯兔。在另一个迷你游戏里，你要用自己的舌头来舔干净遮挡于画面上的东西。只有你想不到，没有疯兔们做不到的。

本作实现了 Kinect 史上破天荒的 4 人同屏游戏。并不是所有的游戏都会用到 4 个人，只是部分游戏对应而已。例如在一个摆造型的游戏中，需要 4 个人一起摆造型才算过关。此外据制作人透露，游戏中会大量应用 Kinect 的声控功能。

在游戏中有一个专门的模式与疯兔们进行互动，名为 Ze Kinect mode。当你播放音乐时，疯兔会跳起古怪的舞蹈。当你对疯兔们说话的时候，疯兔们也重复你的话。你可以打扮这些贱家伙，然后为它们拍照并上传到 FACEBOOK 网站。

星球大战Kinect



■转动光剑可以弹返敌人的实弹攻击。

星球大战Kinect	LucasArts	动作
X360 Kinect Star Wars		美版
预定2011年第4季度	人数未定	售价未定
对应周边未定		

《星球大战 Kinect》是目前开发时间最长的 Kinect 游戏之一。虽说只要挂上"STAR WARS"就能卖过百万，但游戏的实际开发商 Terminal Reality 以及发行商 LucasArts 显然都不愿意让本作成为系列的黑历史。去年 E3 展上的演示看上去比较一般，今年就好了很多。针对玩家质疑的延迟问题，制作人专门出面说明这是演示问题，实际游戏不会让玩家失望。

在《星球大战 Kinect》中玩家扮演的是一名绝地武士候补，你需要通过艰苦的训练才能成为真正的绝地武士，之后才能去挑战邪恶。所有的动作均可以通过体感操作来完成，挥动光剑是最基本的动作，双手一起举起来则可以释放标志性的原力。

去年的《星球大战 Kinect》演示看上去就像一个轨道射击游戏，而如今游戏中虽然还是不能自由行走，但加入了抓取、前冲等移动手段。例如当玩家身体前倾时，你控制的角色就会做出一个冲刺动作来到敌人面前，之后即可发动进攻。此外还可以通过跳跃动作来操纵角色高高跃起，之后从空中发动致命的攻击。

游戏除了光剑格斗之外，还会加入"《星球大战》系列"的诸多标志性元素，例如赛车、飞行。游戏还有多人模式，支持多人合作以及对战。

芝麻街 从前有只怪兽



■所有的迷你游戏都支持合作和对抗，适合亲子同乐。

芝麻街 从前有只怪兽	Warner Bros	动作冒险
X360 Sesame Street: Once Upon a Monster		美版
预定2011年10月26日	人数未定	售价未定
对应周边未定		

《芝麻街》是美国著名的幼儿教育电视节目，节目的特征是采用大量有趣的布偶担任主角。该节目曾在 120 个不同的国家和地区播放，被认为是世界上最著名的幼儿教育节目。

本作的游戏由曾制作过著名创意游戏《脑航员》（Psychonauts）的 Double Fine 开发，Warner Bros. 发行。游戏完全是面向低龄儿童而开发的，家长也可以借此游戏来与自己的孩子更好地交流，并引导孩子学习各种有意义的内容。

游戏的故事讲述布偶们进入了一本名为《从前有只怪兽》的故事书，在这个陌生的世界里它们会遇到各种关于友情、勇气、人生的问题。尽管只是一款低龄向游戏，但游戏中会采用各种尖端技术，让孩子们在游戏时有一种置身于童话世界的感觉。而在冒险的过程中会出现大量迷你游戏。

神鬼寓言 旅程



■面对山体滑坡等突发事件，玩家要迅速用身体作出反应。

神鬼寓言 旅程	Microsoft	动作角色扮演
X360 Fable: The Journey		美版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

《神鬼寓言 旅程》的故事发生在《神鬼寓言3》故事之后的 5 年。游戏的玩法从过去的角色扮演游戏变成了一个体感动作游戏。在 E3 展前发布会上的现场演示中，游戏看上去像是以主角第一人称进行的动作游戏，玩家要作出驾马车的动作来控制马车前进，面对前方的敌人要以不同的手势来发动各种魔法进行攻击，看起来似乎更像是一个主视角射击游戏。

这段演示在会后受到了系列老玩家的批评，比起玩法的变更，老玩家更不能接受的是演示中看似轨道射击般的前进方式。不过随即 Lionhead 就发明声明表示，游戏绝非单纯轨道射击式的玩法，探索、行动等要素在游戏中依然有着重要的地位。

在获得 Epic 的许可之后，《神鬼寓言 旅程》采用了最新版本的虚幻引擎 3，这使得游戏的画面和特效达到了系列史上最高的水平。相信游戏还有更多惊喜等着我们。

杂志库 ZAZHIKU.COM

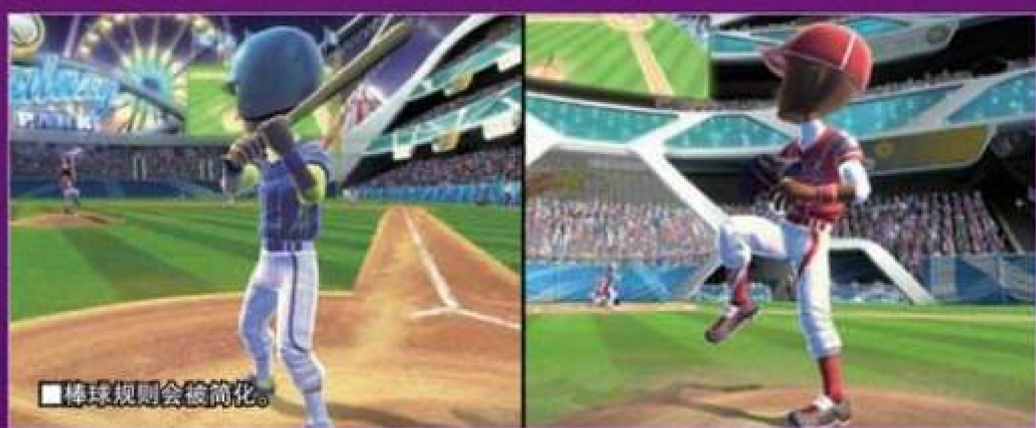
Kinect运动大会 第2赛季



■打高尔夫时依然会有地形、风力的细节。

Kinect运动大会 第2赛季	Microsoft	体育
X360 Kinect Sports Season 2		美版
预定2011年末	1～4人	49.99美元
对应周边未定		

由 Rare 制作的《Kinect 运动大会》是 Kinect 首发游戏里评价数一数二的游戏，媒体和玩家都评价这才是真正值得和 Kinect 同捆的游戏。游戏发售后，Rare 又先后推出了多个 DLC，并举办了申报吉尼斯世界纪录的活动，将游戏的人气进一步推向顶点。如今本作已确定会推出续作，全新的赛季，全新的运动，全新的体验，不要犹豫了，赶紧加入吧！



■棒球规则会被简化。

6种全新运动

《Kinect 运动大会 第 2 赛季》收录了 6 种全新的运动，分别是高尔夫、飞镖、棒球、滑雪、网球和美式足球。这 6 种运动的玩法和传统的体育游戏有所区别，但体感的乐趣是前所未有的。和前作一样，玩家的人偶会出现在赛场之上，而赛场的风格也更加独特。无论是网球的大满贯花园，还是白雪皑皑的滑雪场，都会给你带来全新的感受。游戏会内置多种难度，适合各种水平的人，前作的最高难度可不是吃素的，不经过苦练是不可能获胜的。

新的技术应用

《Kinect 运动大会》之所以获得高评价，与游戏精准的体感操作有关。微软承诺在本作中提供更加高超的技术支持。首先就是加入了语音指令，在玩美式足球时这尤其重要。然后动作捕捉将会变得更加给力，以网球游戏为例，你可以轻松打出上旋和下旋，放短球和高压球都是可行的。至于扔飞镖就更考验手感了。

交流与互动

游戏时系统会帮你拍照和录像，这些资料会上传到 kinectshare.com，分享给你的好友，也可以自动转到 FACEBOOK 上。当你的朋友不在线时，虽然你不能和他一起玩这个游戏时，但是你可以把你的成绩发给他，这样当他上线的时候就会看到你的挑战状。这样就算大家总是碰不到，比赛一样可以举行！



■在美式足球中可以体验到语音控制的乐趣。

梦魇降临



■第一人称格斗的感觉比较怪异。

梦魇降临	SEGA	动作冒险
X360 Rise of Nightmares		美版
预定2011年内	人数未定	售价未定
对应周边未定		

这是一款噱头十足的游戏。它不但是第一款 18 禁 Kinect 游戏，而且是第一款真正意义上的 Kinect 专用的传统游戏。想用自己的双手双脚将敌人大卸八块？想用 Kinect 完成移动和攻击？本作都可以满足你的要求。对于这样一款吸引人眼球的游戏，当然要好好试玩一番。

恐怖

本作是一款恐怖游戏，类型类似于《电锯惊魂》。试玩版一开始，玩家就会被绑到手术台上，你身边有得了精神病的医生和变成丧尸的护士，而你的室友一开始就被医生折磨致死。游戏是标准的 18 禁风格，主人公有着各种血腥的死法，而且对付敌



人也毫不手软，恐怖的音效和疯狂的演出会让胆小的人颤抖。

操作

本作绝对称得上是一款传统游戏。游戏中移动、转动视角这些操作都是玩家自己来完成的。你能相信到用 Kinect 如何完成这些动作吗？公布答案吧：前进时玩家要右脚站前保持不动，停下来之后利用身体扭动来观察周围环境。转身比较麻烦，因为如果你转 180 度的话会背对屏幕，所以在游戏中你得转上 360 度也就是一整圈才能做出转身。而此类游戏经常用到的调查动作，则是用手去触摸。

战斗

战斗亦是游戏的重点。玩家的武器是拳头和各种打击武器，使用的方法比较简单，用手挥动即可。老实说一开始还是很爽的，用棒球棍打在怪物身上的感觉可比《寂静岭》强太多了。如果被敌人抓住的话，你要按照提示摆出对应的姿势才能挣开。

感受



Kinect 用户期待的原汁原味的传统游戏终于降临了！不过游戏的问题是显而易见的——太累。游戏中几乎所有的动作都要靠体感来完成，时间一长就有点受不了，幸好游戏还没把移动设定为原地踏步，不然就更麻烦了。出于照顾玩家的目的，游戏中敌我双方的速度都不快，游戏节奏明显偏慢，玩起来非常辛苦。除了体感操作之外，游戏的其他方面倒是还过得去，尤其是 B 级片式的恐怖风格令人着迷，喜欢恐怖游戏且拥有 Kinect 的重口味朋友不容错过。



■登场的敌人数量不少，不过大多行动迟缓。

杂志库 ZAZHIKU.COM

E3 2011 现场图秀



■洛杉矶会场中心南馆外围被《战地 3》和《狂暴》这两个 FPS 所占领。虽然最醒目的海报位置被《战地 3》抢了去，id Software 的《狂暴》用一群到处乱爬的变异人抢了风头，这些变异人模型制作得非常精细。



■不是提高了反恐警戒级别么？怎么把坦克都开到会馆来了？虽然宣传的游戏不是很有名，但是这辆坦克真家伙真是赚足了眼球，只是苦了整天坐在上面的哥们儿。



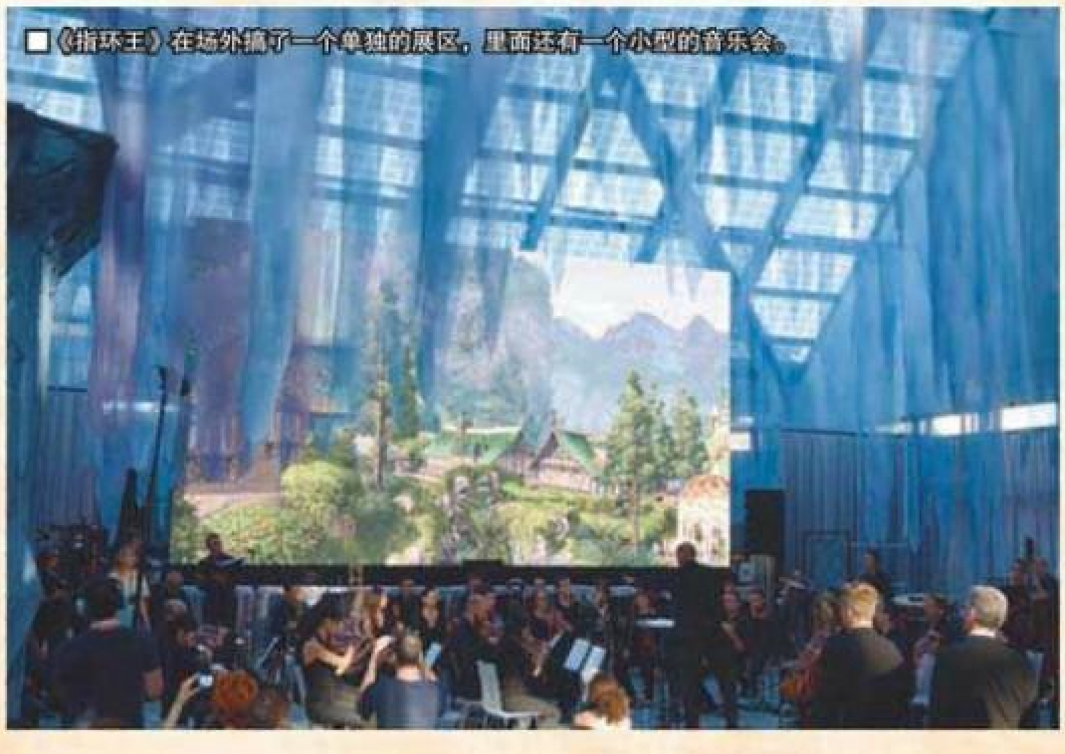
■连接南馆与西馆的走廊外围是《刺客信条 启示录》的巨幅海报，该作今年可以说是大出风头。



■西馆是任天堂与索尼的天下，PS Vita 占领了场外海报的最佳位置。



■连接西馆与南馆的走廊上方充满了 PS Vita 的海报。


■《指环王》在场外搞了一个单独的展区，里面还有一个小型的音乐会。



■■这座楼可能很多读者都会觉得相当眼熟，它就在 E3 场馆附近的 Downtown，向来是游戏海报的热门投放对象。

ZAZHIKU.COM



■如果你愿意的话，可以坐在椅子中间，和《永远的毁灭公爵》的这两位妹子合个影。


■微软展台的马库斯雕像制作工艺超赞，要是能搬一个回家就好了……



■在充斥车枪球的世界里，难得有这么一个可爱的角落。


■世嘉的《异形》新作人气颇高，这两位老兄的行头看起来相当有份量啊！



■《黑暗之魂》搭建了一个古堡式展台，成为 NBGI 展台的最大亮点。



■会场南馆给人的感觉是到处都是载歌载舞的舞台，在 Kinect 的推动下，舞蹈类游戏看来要火起来了。



■ Activision 展台的主角只有一个——《COD MW3》！所有人都是冲它来的，光这一个游戏足以把整个展台撑满了。


■要 Cos 就要全套才专业嘛！既然是 SM 女王，当然还要有大床和各种 SM 器具才行！

ZAZHIKU.COM



■世嘉展台的主角永远都是索尼克，更何况今年还是索尼克 25 周岁。



■Konami 在今年 E3 展缺乏存在感，就连 Showgirl 都比别人土气……


■四下看看，能不能捡到点钱包什么的……



■E3 的姑娘们虽然相貌都不大符合我们的东方口味，但胜在身材普遍较火爆。


■有《星球大战》在的地方就有尖叫声，这回轮到了世嘉展台。



■《街头霸王对铁拳》的试玩人气很高，要是能展出 PS Vita 版就完美了！

杂志库
ZAZHIKU.COM



■索尼展台人山人海，移动起来有些困难，许多第三方的大作都可以在这里玩到。



■想玩吗？到外面排队 5 个小时再说哟！


■虽然是即将发售的游戏，还是有许多人排大半天的队来玩。


■进入 Wii U 试玩区后，理论上是想玩多久玩多久。



■《极限竞速 4》摆了辆法拉利在索尼和任天堂所在的西馆外，是来踢馆的么？



■微软的展台完全是 Kinect 的天下。


■EA 的《模拟人生》新作携福特福克斯新款车型共同亮相。



■这两年 SE 对媒体渐渐大方起来了，就算是对着屏幕拍也没问题！

杂志库 ZAZHIKU.COM



微软：体感与光环的新黎明

E3 2011

E3 2011 微软新闻发布会亲历

文 星夜 美编 一刀 摄影 Huilei& 星夜

作为东道主的微软，每年E3发布会都是第一个举办，今年也不例外。与往年一样，微软E3发布会的组织工作交给了专业公关公司爱德曼。虽说是专业公司，也难免有疏漏的时候，给我的发布会邀请函直到我动身前往洛杉矶当天才收到，不过总算没有耽误正事儿。

微软的发布会场地是南加州大学旁边的盖伦中心，距离我住的酒店也就是步行不到5分钟的距离。早上美美地睡到7点40，拎上相机，走出房门，这才发现这家酒店可能有一半房客都是来参加E3展的，酒店外已经满是扛着相机的记者。走向盖伦中心的路上有人拿着微软发布会的入场凭证，鬼鬼祟祟地问我："你有这个吗？"突然想到国内各种展会外的黄牛党，难道美国人也搞这个？


■这里就是南加州大学旁的盖伦中心，发布会开始前一个小时，场外已排起长龙。

来到盖伦中心时周围已是人山人海，等待入场的队伍已相当壮观。有不少人玩起了3DS，还有人戏谑说下午要一起到索尼发布会玩3DS。突然想起很多年前传说的"Xboy"，在PDA和智能手机市场上屡屡受挫的微软也许真要好好考虑掌机化的Xbox了。

FPS最强之年

没有寒暄，没有说明，微软E3 2011发布会在《COD MW3》的演示中直接开始。这几年的微软E3发布会似乎总是用《COD》打头炮，整个发布会的顺序已经形成了一个相对固定的结构。《COD MW2》仅X360版的销量就超过千万，远远超过PS3版，《MW3》以X360版为主也是意料之中的事。有趣的是，本届E3的另一个FPS王牌《战地3》选择在索尼发布会上公布PS3独占内容，两个FPS巨作在今年E3展上处处针锋相对，二者在游戏素质、人气与宣传规模上都是旗鼓相当，竞争之激烈堪比主机大战。《MW3》的演示效果极其震撼，尤其是战火中的纽约出现在画面中时，在现场的大画面与强悍音响烘托下有种令人热血沸腾的兴奋感。

X360能发展到今时今日的市场规模，FPS游戏居功至伟。今年注定将会是X360的又一个FPS大丰收之年。微软的E3 2011发布会其实可以大致分为两部分，一部分是FPS巨作演示，另一部分是Kinect新作群演示。当《光环》那熟悉的音乐响起，台下明显开始躁动起来，不过《光环》十周年高清重制版的消息早就传得街知巷闻，当预告片结束时，台下稀疏的掌声说明冷饭终究是冷饭，不管多大牌，也很难给人太多的惊喜。

《战争机器3》虽然算是动作射击游戏，不过也可归于"准FPS类"。延期一年的游戏在台上再次进行操作演示，也没有什么惊喜新内容公开，多少有点凑数之嫌。不过游戏素质之高毋庸置疑，三款巨作都将在秋季上市，再加上《战地3》等超大作，称今年为"FPS最强之年"并不为过。



杂志库 ZAZHIKU.COM

传统游戏全面体感化

比起总要搞出点花样的往年，今年微软E3发布会非常本分。微软互动娱乐部总裁Don Mattrick不再被拍肩，不过也显得很缺乏存在感。倒是彼得·摩尔的出场令人印象深刻。“早上好！这感觉真是熟悉啊！”彼得·摩尔踱着步子向大家打招呼，观众席上响起一片笑声，可以感觉到，彼得·摩尔的粉丝真不少。6年前，他曾代表微软邀请当时在EA担任副总裁的Don Mattrick出席E3发布会，如今两人身分对调，要是在台上来个对手戏就完美了。

彼得·摩尔此行是为Kinect助威，EA Sports的四大体育游戏系列将支持Kinect，分别是《泰格·伍兹》、《FIFA》、《麦登》和另外一个未公布的游戏。接下来是漫长的Kinect游戏演示时间。去年的Kinect演示主要围绕休闲游戏，今年则是核心向游戏全面Kinect化。BioWare的《质量效应3》将应用语音识别功能，育碧的《幽灵行动 未来战士》会与Kinect深度融合，实际上该作的大幅延期就是为了加入Kinect控制功能。漫长的开发时间没有白费，《幽灵行动 未来战士》的体感操作演示获得了台下最多的掌声。体感与语音结合的武器定制，完全体感化的瞄准、射击、视点切换非常直观自然，而且瞄准





的精确度极高。育碧CEO Yves Guillemot看起来有些紧张，浓重法国腔的英语说得颤颤巍巍，当他宣布今后“《汤姆·克兰西》系列”将全面支持Kinect，台下再次响起热烈掌声。

E3 2009，微软用一段精彩的“初生计划”宣传影像为我们描绘了全面体感化的游戏新时代，今年微软用实际行动将那些体感概念一一兑现。主机系统界面的全面语音操作，更多网络视频服务的加入，将会把X360变成更便利、更强大的家庭娱乐中心。

微软已经很认真地将Kinect视为其新一代主机，不仅展前发布会的大部分时间是在介绍Kinect的传统大作，其E3展区完全就是Kinect的天下。无论是展出试玩的游戏，还是在发布会上进行操作演示的游戏，Kinect的玩法表现得越来越成熟。曾以Milo演示令人浮想联翩的Peter Molyneux没有继续忽悠用Kinect实现的火星科技，而是带来了完全为Kinect打造的《神鬼寓言 旅程》。用Kinect操作，最难控制的是移动，所以《神鬼寓言 旅程》将移动部分完全交给系统代劳，玩家可以通过倾斜上半身来控制镜头，双手模拟各种魔法动作，实际操作的准确度很高。

低龄游戏再发力

低龄玩家数所占比例太少一直是制约X360发展的主要瓶颈之一，X360的销量要继续提升，就要使其从宅男玩物变成全家皆宜的娱乐新时尚。《迪士尼乐园大冒险》是微软进军低龄市场的又一个大手笔，它实际上相当于一个以迪士尼乐园各种游乐项目为主题的迷你游戏合集，不用门票、不用排队，足不出户就可以游遍奇幻版的迪士尼，Kinect的体感操作会让你有更加身临其境的游乐体验，将成为X360吸引少年儿童的新法宝。从公布之日起就充满话题性的《Kinect星



球大战》也是吸引新用户的法宝，现场演示的效果老实说不是很给力，但是《星战》在老美心目中的地位实在不是三言两语能够形容的。大概所有男孩子都有过模仿光剑对决的童年玩耍经历，《Kinect星球大战》在某种程度上实现了他们的童年梦想，在各种消费群体中都会有很高的诱惑力。

电影游戏近年来日益衰退，而微软明显有意通过Kinect振兴电影类游戏。除了《Kinect星球大战》，《芝麻街 怪兽传说》（Sesame Street: Once Upon a Monster）也将登陆Kinect。《芝麻街》是在美国家喻户晓的儿童节目，父母陪着孩子看《芝麻街》，边看边传授知识——很多美国人的成长记忆中都会有这样的一幕。《芝麻街 怪兽传说》的演示由一对父子玩家进行，尽显温馨的家庭游乐场面。《宝贝万岁》、《班卓熊大冒险》……微软的多次低龄游戏尝试都惨遭失败，也许借助经典影视节目的名气，以及轻松有趣的体感玩法，可以为“Xbox”这个过于核心向的品牌增加一些家庭气息。

Kinect发售后，无法侦测手指动作成为一大遗憾。这次Kinect的标志性人物Kudo登场，为



大家带来了好消息，《欢乐实验室》（Fun Labs）将实现手指动作侦测。用两根手指在画面中画出曲线，而且能环绕玩家的身体前后，通过倾斜身体，还能移动镜头，将摄像头拍摄出来的自己的平面图像具备一定的3D效果。Kudo明确表示，通过手指侦测功能，在FPS游戏里模拟扣扳机动作进行射击的可能性终于得以实现。

微软兑现的另一个承诺是Kinect的实物扫描功能，这个两年前就宣布会有的功能如今总算实现，而且更加神奇。将布偶的前后各拍一张照，就能将其扫描成3D物体，还可以进行体感操作。从这些不断增添的功能来看，“Kinect可以通过软件升级不断进化”的说法果然不假。

缺乏悬念的压轴戏

老实说，今年的三大发布会，最缺乏惊喜的就是微软，毕竟其他两家都有新主机。对此，我在发布会之前就做好了心理准备，而且也料到了最后会有《光环4》作为压轴。所以当Don Mattrick再次上台，说：“我们将以最后一部作品作为收场……”想必台下大部分观众都已心知肚明。令人惊喜的是，Mattrick说：“这是为X360打造的新三部曲的黎明。”难道在X360上还会有3款《光环》正统续作？这真是一个天大的好消息！简短的预告片最后，士官长露面，将会场的气氛推向高潮，我也很配合地跟着欢呼了几声。不过能感觉到和我一样“礼貌性喝彩”的人不少，因为影像本身只是一个毫无实质性内容的“teaser”，就跟E3 2009的《光环 致远星》一样，只不过是给发布会起一些点缀作用，使其在接下来的两场发布会面前不至于太寒碜。走出盖伦中心时，耳畔再次响起那句“新三部曲”的声明，这比起干巴巴的“十年生命周期”更加铿锵有力，它意味着5年后你也许还能在X360上玩到《光环》最新作，对于X360的铁杆玩家们，有此承诺足矣！



杂志库 ZAZHIKU.COM

微软独占游戏集结

在本届E3展上，微软展出了众多独占游戏，这些独占游戏大致可以分为三类，第一类是自家的顶级大作，例如《光环4》、《战争机器3》；第二类是Kinect专用游戏，在前面已经报道过了；第三类则是XBLA游戏。

去年微软搞了一个夏季XBLA游戏攻势，涌现大量优秀作品，如《Limbo》、《恶魔城HD》，今年微软同样为玩家打造了一个精品如云的XBLA之夏活动，而且马上就会开始，共有5款游戏在此期间推出，它们是：《玩具兵团 冷战》、《狂影行星》、《水果忍者Kinect》、《魔幻堡垒》、《万物之尘》。除《万物之尘》外，其余4个游戏在家用机平台上均为X360独占。

玩具兵团 冷战


■操纵武装直升机打坦克的场面很赞。

玩具兵团 冷战	Microsoft	即时战略
X360 Toy Soldiers: Cold War		XBLA
预定2011年夏	人数未定	售价未定
对应周边未定		

大受好评的《玩具兵团》又回来了。游戏继承前作塔防加射击的玩法，不单可以布置兵器迎击敌人，还可以手动控制每个兵器来消灭敌人。游戏的背景从第一次世界大战变为20世纪中叶的冷战时期，忠实再现了美苏对抗的铁幕时代。游戏中出现的兵器大幅进化，更优秀的航空兵器和陆战单元等着你来操控。游戏还预定加入海战要素。


■兰博在游戏中是作为防御塔存在的。

《玩具兵团 冷战》支持玩家通过Xbox LIVE进行合作，还提供了生存模式的排行榜功能，方便玩家随时和自己好友随时比较成绩。至于BOSS战、收集要素这些在前作中便很受欢迎的要素，在本作中会得到进一步的强化。


■开AC-130的画面令人想起了《COD》。

狂影行星


■这是试玩版中的冰属性BOSS。

狂影行星	Microsoft	动作
X360 Insanely Twisted Shadow Planet		XBLA
预定2011年夏	人数未定	售价未定
对应周边未定		

如果你对去年的《Limbo》很有爱，那么一定不要忘记今夏的这款《狂影行星》。本作原本是一款独立开发游戏，被微软看中之后重点打造为一款强作。游戏的画面风格非常独特，虽然颜色比《Limbo》要丰富得多，但是拥有独特的剪影效果，令人过目难忘。

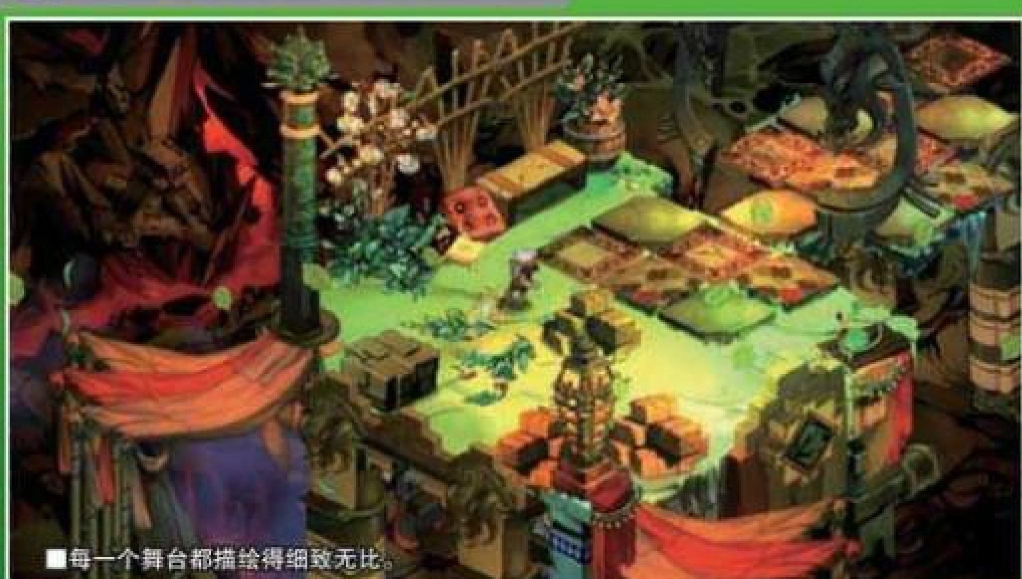
从试玩版的情况来看游戏的玩法非常多变，试玩版是一个类似于水下的关卡之中，玩家控制的一个外形类似于飞碟的生物展开冒险。冒险的过程会有各种危险的敌人，还有大量谜题等着玩家，要合理运用各种能力来摆脱危险、排除障碍。

除了水下关卡之外，游戏中还会有太空、陆地等冒险舞台，关卡的风格和水下关有较明显的区别。看起来本作似乎很有潜质成为又一XBLA神作。


■这个画面更像是《啪嗒嘭》。


■充满现代化感觉的齿轮关。

魔幻堡垒


■每一个舞台都描绘得细致无比。

魔幻堡垒	Warner Bros	动作
X360 Bastion		XBLA
预定2011年夏	人数未定	售价未定
对应周边未定		

《魔幻堡垒》是一款斜45度视角进行的动作游戏。游戏设定于一个因为大灾难而分崩离析的世界，玩家的目的是收集齐世界的碎片来重建世界。由于世界受到严重的损坏，地面都不是完整的，而且经常塌方。玩家不但要努力使自己生存下去，还要营救生还者并搜寻有用的物品。游戏中还有魔法的概念，通过召唤不同的精灵来使用不同的魔法，也可以收集材料制造武器来对付敌人。


■游戏中也有城镇的概念。

游戏的2D风格乍一看有点像《魔界战记》，但其画面的精细程度远远胜出，出色的场景设计令人赞不绝口。游戏还采用了多分支系统，玩家做出不同的选择，会使得故事发生不同的走向，甚至影响最后结局的变化。游戏的自由度也非常高，几乎所有的NPC都可以与玩家发生互动。本作还会推出PC版，不过时间未定。


■天空中下着小雨，游戏的美工令人赞叹。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 纱迦 美编 NINA



由 Turn 10 工作室制作的《极限竞速 4》在本届 E3 展上又有诸多新情报公布，并确定了游戏的发售日，不得不对 Turn 10 的高效表示敬佩。游戏将支持 Kinect，在线最大 16 人竞赛，每月更新扩展应用，并有车友社区、世界巡回等精彩模式。喜欢拟真类驾驶游戏的朋友今年可以继续爽喽！

FORZA MOTORSPORT 4

极限竞速4	Microsoft	竞速
X360 Forza Motorsport 4		美版
预定2011年10月11日	1～16人	售价未定
对应周边未定		

Kinect 功能

《极限竞速 4》将会支援 Kinect 语音控制，并可通过 Kinect 实现头部追踪，在舱内视点时玩家可以籍此观察不同的驾驶视野。游戏制作人 Dan Greenwalt 表示，当他看到 Kinect 发表的时候，就强烈感受到这就是他想要在《极限竞速 4》里加入的东西。游戏中还有专门用 Kinect 驾驶的模式，在这个模式里操作就会变得非常简单，玩家只要双手模拟握住方向盘的动作就可以了，加速、换档、刹车等动作在此模式中全部会由电脑帮你去执行。从现场试玩的情况来看，比较接近于《Kinect 逍遥快车》的感觉，但要求要高一些。

赏车模式

本作的鉴赏名车模式名为 Autovista Mode。这个模式将是有史以来同类游戏中最强大的，借助好莱坞顶级的光影表现技术 Image-Base Lighting，汽车每一处对光源所产生的光影效果均极其逼真，哪怕只是一条弧度、一处烤漆，你也很难找出一点破绽。在此模式中玩家还可以发动引擎，仔细倾听发动引擎的声音。然后，你甚至可以打开引擎盖，仔细观察车内的每一处细节！此模式同样对应 Kinect 操作，这也就是曾于 2010 年 E3 展上登场过的虚拟观察模式。







与 Top Gear 合作

由英国广播公司 BBC 制作的世界顶级汽车节目 Top Gear，在车迷们心目中便是神一样的存在。《GT 赛车 5》就曾与 Top Gear 合作过，如今《极限竞速 4》不但也会与其合作，而且力度犹有胜之。《极限竞速 4》将与 Top Gear 合作推出多档节目，游戏中会收录 Top Gear 专属的测试赛道，并有 Top Gear 王牌主持人 Jeremy Clarkson 为您现场解说。此外 Top Gear 的疯子们还会不定期推出多项特殊挑战，必定能让喜欢汽车的你满意之极。

网络社区

《极限竞速 4》将以强大的网络社区功能来赢得全球赛车游戏爱好者的心。游戏中可以成立车友俱乐部，你可以和你的好友以及其他汽车爱好者组成一家俱乐部，俱乐部内部可以分享调整和涂装车辆的心得。而对战模式方面，当你在某个赛道中取得好于你好友的成绩之后，系统会自动帮你把这个成绩发给你的好友，这样好友一上线就会看到你的记录。如果他能回破你的记录，那么你就得继续努力了。玩家还可以具体观察全球排行榜上名列前茅的高手们的记录，从而明确自己的差距所在。



《极限竞速 4》毫无疑问是本年度最受关注的赛车游戏。游戏将收录超过 80 家车厂的车辆，不过具体数量尚未公布。玩家在生涯模式中升级的时候，可以自由选择奖励车辆。另外官方表示如果满足一些特定条件，就连 DLC 车辆都可以选择。要知道本作的 DLC 向来厚道，甚至还出现了增加成就点数的免费 DLC。而目前玩家关注的焦点，应该是游戏竟竟有多少张碟吧？（笑）请准备好一个大硬盘。





©2011 Microsoft Corporation. All rights reserved.

杂志库 ZAZHIKU.COM

HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

文 天行者 美编 anubis

光环 战斗进化 周年版	Microsoft	主视角射击
X360 Halo: Combat Evolved Anniversary		美版
2011年11月15日	多人在线	39.99美元
对应周边未定		

10 年前，《光环》的问世告诉了全世界玩家 FPS 游戏即使在家用机上也能有上佳的表现，同时也开创了一个属于“光环”的时代；10 年后，全球的“光环教徒”已经多达上千万，它更是成为了一种文化现象。今年 E3，微软高调宣布，初代《光环》的重制版将于 2011 年 11 月 15 日发售！售价 40 美元，名字就叫《光环 战斗进化 周年版》。由此可见，今年的 11 月将注定不会平凡！

拉升画面？提高贴图质量？这些都见鬼去吧！

不得不说这一次复刻版真是厚道至极，从公布的画面中就可以看出，游戏并不是单纯地改变分辨率和提高贴图质量就拿出来贩卖，而是彻头彻尾地重新制作！这次开发组换成了开发过《Timeshift》的 Saber Interactive，虽然游戏的引擎依然沿用自初代《光环》，但是游戏的战役画面由自家引擎全部重新制作，并且加入了一些新的剧情，新增多人合作战役模式和枪林弹雨模式。

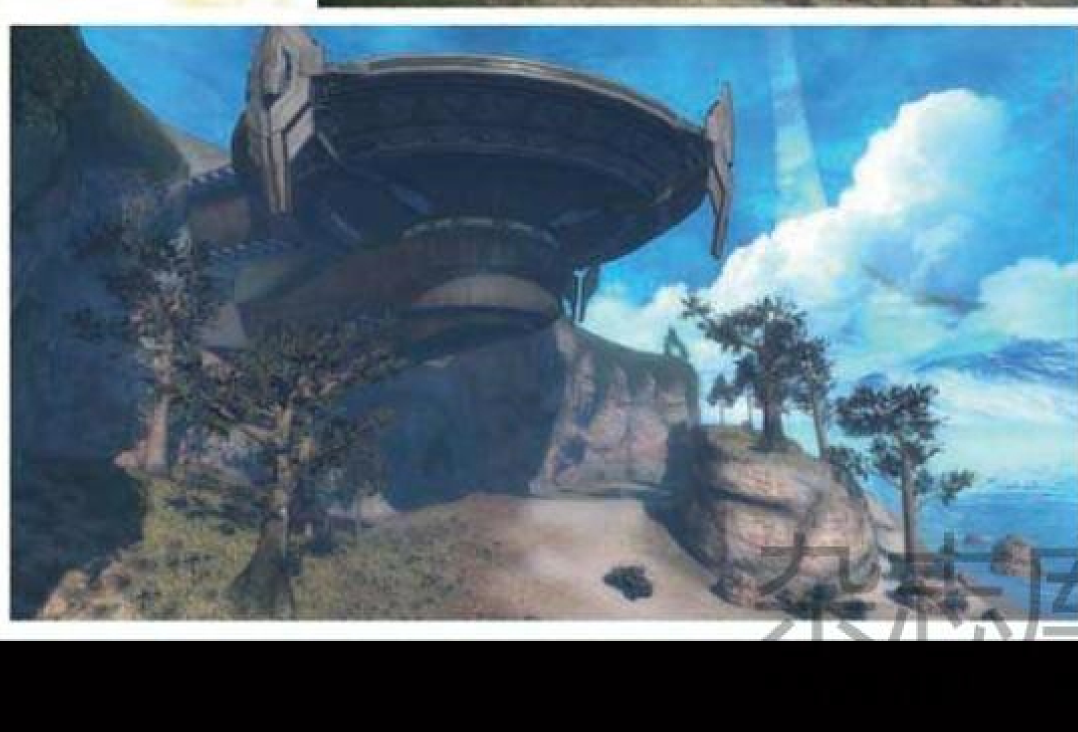
游戏将加入《光环 3》中的终端机（Terminals）这一隐藏要素，可以预见的是这些终端机的位置依然非常隐蔽。同《光环 3》一样，我们能从终端机中了解不少信息。但如果按照系列的传统，不同难度下终端机显示的资料也会不同的话，那要想收集所有资料，就必须通过多周目才能达成了。











在高清画面上重温10年前的感动

随时切换，随时比较

本作的一大创举是在游戏过程中玩家能随时在“高清模式”和“经典模式”之间切换，其实这个功能最早是一个用于比较多边形开发工具。343 Industries 的 Dan Ayoub 在采访中道出了加入这项功能的原因，“众所周知初代《光环》给玩家带来了太多的震撼，当玩家再次在本世代主机的高清画面上重温这次感动时，也许会迫不及待想看一下这个场景在 10 年前是什么样的，我想许多玩家在对比过画面后也会感受到技术进步带来的震撼吧。”







基于《光环 致远星》的多人对战

这次的地图包的开发小组是为《光环 致远星》制作过地图包的Certain Affinity。多人模式精选了初代《光环》的6张对战地图，并且把《光环2》中的“Damnation”地图收录到枪林弹雨模式中。多人模式的系统和角色、武器建模都来自于《光环 致远星》，因此除了直接从《周年版》进入多人模式以外，我们还能从《光环 致远星》中启动。这种模式与之前发售的《光环 地狱伞兵》非常类似，即初代《光环》战役模式 + 多人模式地图包（是否整合在一张光盘中还是如《地狱伞兵》那样分为两张光盘现在不得而知）。按照惯例，这些地图包都会在卖场上单独销售，因此即使你不购买《光环 战斗进化 周年版》，也能享受初代《光环》对战地图带来的乐趣。

战斗还没结束

虽然在微软发布会开始前两小时，由于工作人员的失误导致官网提前泄露了关于《光环4》的消息，但是在发布会结束前播放的影像依然将现场的气氛推向了最高点，没错，这就是《光环》的魅力！这一段影像不长，可以看到我们熟悉的士官长和科塔娜都回归了，而且他们来到了先行者星球……

光环4	Microsoft	主视角射击
X360 Halo 4		美版
预定2012年	多人在线	售价未定
对应周边未定		

HALO 4

新的传奇即将开始

关于《光环4》的一些传闻

E3刚结束，Bungie（注意本作由343 Industries开发）的官方论坛上就有人发帖提供关于《光环4》的各种细节，由于这些都是未经证实，因此看看即可。

1. 游戏的剧情紧接《光环3》传奇难度的结局，士官长和科塔娜看到的是UNSC海军情报局（ONI）视为最高秘密的先行者星球，代号Sigma 7（Σ7）。在这里他们将遭遇一种黑暗敌人，游戏会揭开更多先行者与ONI隐藏的秘密。

2. 游戏设定的先行者星球，外部地表和内部是两种不同的风格。外部很工业化，有许多怀有敌意的先行者科技和人工智能；内部是空心多层次结构（很像光环），里面有无数的自然环境，不仅有类似地球的地貌，还有很多其它异星上的景象。

3. 玩家将会在《光环4》中体验到全新的故事设定、敌人和武器。游戏将扩展该系列标志性的武器和载具，熟悉的武器也将回归。《光环4》引入了革命性的全新“武器即兴组装机制（Arsenal Improvisation Mechanics）”，不需要调出子菜单，就可让你在激烈的战斗中即时定制各种武器和载具。

4. 游戏会有新的瞄准机制。

5. 游戏中会出现改装过的疣猪号，以反重力装置代替了车轮。

6.《光环4》将达到同类型的技术极限，战场规模比以往更大，玩家可体验无缝跨越的陆地、海洋和太空战役。





杂志库



终结战争的齿轮已经启动，你准备好了吗？

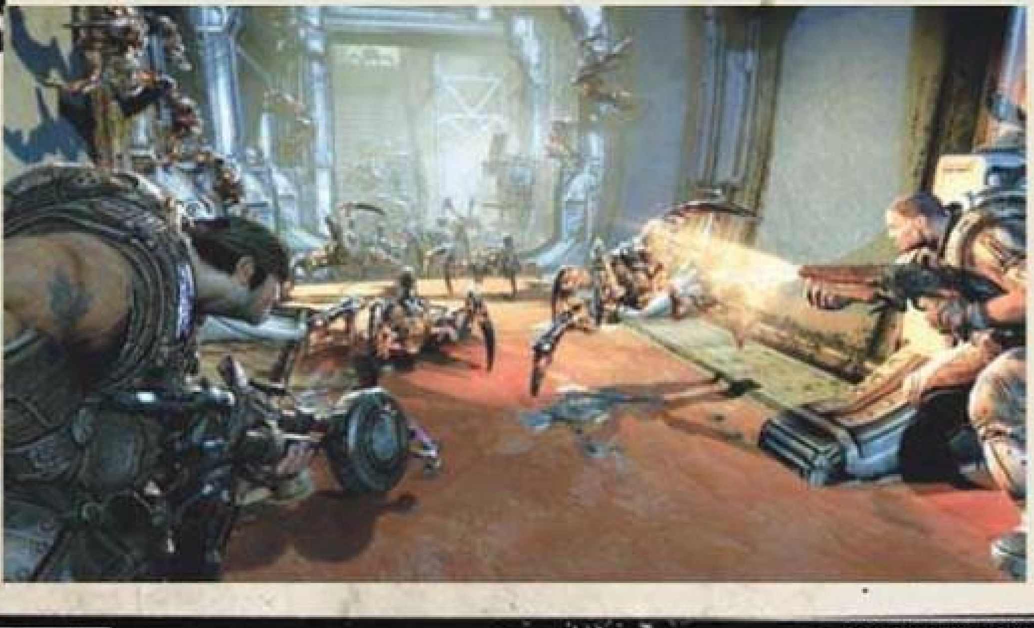
作为X360本年度的重磅作品，微软自然不会放过任何一个宣传本作的机会。本次E3发布上，游戏制作人Cliff与其好友Ice-T（说唱歌手、演员）就一起为全世界玩家演示了最新的战役关卡。这个关卡发生在舰船上，马库斯和多姆等一行人对付荧光族的巨型章鱼怪。

战争机器3	Microsoft	动作射击
X360 Gears of War 3		美版
2011年9月20日	1～4人	59.99美元
对应周边未定		

文 天行者 编 纱迦 美编 NINA

像《低俗小说》那样进行游戏

由于这一次马库斯身边的战友空前的多，因此如何分配好他们的戏份成了制作组要研究的课题。这一次其实是有两条故事线的，游戏开始的时候你的身边只有多姆、安雅和贾斯，但随着故事的推进，有更多的同伴加入，比如科尔、巴德、山姆和卡敏。由于剧情的影响他们会兵分两路，各自行动路线也完全不一样，不过最终都会汇合在一起。但是当你们分开行动时，你压根就不知道其他一行人究竟都发生了什么。虽然分支路线一直是这个系列的传统，但是这一次不再是单纯地选择行动路线了，而是能任意选择一个小队进行战役模式。这也就意味着选择不同的小队能享受完全不一样的游戏体验！



CLiff在采访中承认本作的灵感来源于《低俗小说》，"《战争机器3》显然不是莎士比亚的作品，但是我们能像《低俗小说》那样玩游戏。我们像电影中那样，让每个角色都有自己的故事，但最终都会汇集到主线中去，可以说这是次世代的《战争机器》！"



伊莱恩的丈夫，同时也是马库斯的父亲。他是名天才科学家，为"黎明之锤"的研制做出了巨大的贡献。原以为已经被兽族杀死的他将确定会出现在《战争机器3》中。

亚当·菲尼斯

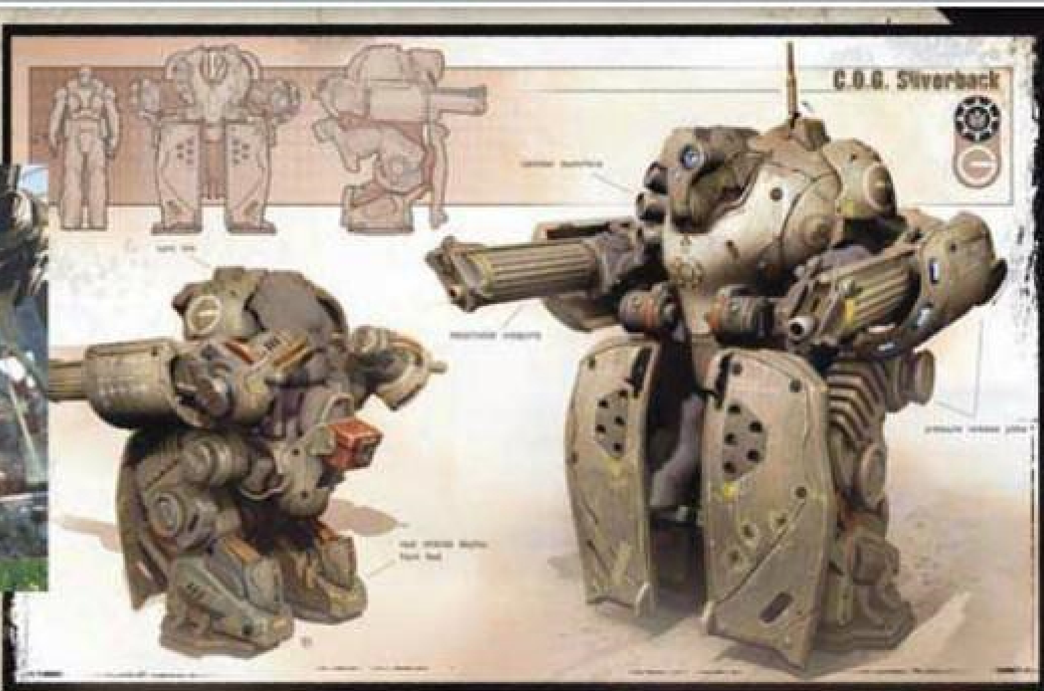
©2011 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED

杂志库 ZAZHIKU.COM

移动堡垒 Silverback



▲这一脚踏下去兽人的头就没了。



▲从设定图上就能看出 Silverback 是个移动堡垒。

游戏公布之初就已经确定会加入人形装甲 Sliverback 了，可是直到今年 E3 的实机影像才见到它的身影。正如它的外型一样，Silverback 相当强悍。它配备了电锯枪和火箭发射器，当然动力性也毋庸置疑，比如有一些大门就必须要靠它来打开。遇到小型敌人时，践踏攻击能省事不少；在遇到敌人的火力压制时，Silverback 还能固定在原地成为一个坚固的掩体，其他队友能躲在它的身后射击，非常实用。

巨型章鱼怪



▲把火力都往它的两个大眼珠子上招呼吧。



▼章鱼怪的体型非常巨大，而且跟它的交手绝对不止一次。

演示中我们可以看到这个章鱼怪非常巨大，绝对魄力十足！因为它是荧光族，全身上下发光的地方也非常多，因此这一战难度不算大。它的主要攻击方式是用触手来击打甲板，以及用大口来啃咬。不过就目前的信息来看，只要离它够远，集中火力攻击它那双发亮大眼睛即可。不过即使把它的眼睛打爆了也无法消灭它，演示的最后是科尔他们利用一箱爆虫来制服它。

持久战 2.0



►前面这点路障能抵挡兽人大军吗。

▼女兽人绝对是所有玩家的噩梦。



▼面对荧光族的敌人，队友们都纷纷倒下了。



毋庸置疑，这一次的持久战将会加入荧光族的敌人，但这都不算是最大的变化。要说最吸引眼球的，当属增加了“奖金系统（Cash System）”。金钱是玩家通过杀敌和完成每一波后来获得的。金钱在这个模式中非常重要，它几乎能让你买到一切生存用的物品，比如弹药、新枪、路障、炮台，甚至是强悍到不行的 Sliverback！

另外这个模式也加入了 BOSS 战，每 10 波进行一次，比如大家熟悉的女兽人也将粉墨登场，想想她疯狂地向玩家冲过来的情景，是不是在为自己的命运捏一把汗呢?

另外每通过 4 波就会出现挑战关卡，如果玩家能完成这些挑战项目的话将会获得更多的金钱。目前已知的挑战项目有“使用电锯杀光所有敌人”、“在三分钟以内杀光敌人”和“使用炮台干掉 7 个兽人”等等。更多的挑战项目还得等正式版发售才能知道。

预约特典

这一次预定游戏的网站不同，得到的特典也是不同的，不过都是多人游戏中的人物。



预定网站	特典角色
GameStop	Commando Dom
Amazon	Savage Kantus
Bestbuy	Mechanic Baird
Walmart	Savage Grenadier Elite

史诗般的限定主机





可能细心的玩家都已经发现了，在微软发布会上 Cliff 试玩的时候用的是一个红色的手柄。现在已经得知了，这是来自最新的限定版 Xbox360 主机！从图片上可以看出这套主机的外观绝对酷炫到掉渣！

主机包含两个改良型的手柄，即十字键能调节，因此手感方面绝对无可挑剔！而硬盘更是达到了海量的 320G！除开这些外，限定版主机还包含了《战争机器 3》普通版，一副有线耳机以及下载卡。下载卡则是包含 5 把武器的皮肤和多人模式可选人物——亚当·菲尼斯（马库斯之父）。另外，和《光环 致远星》的限定版主机一样，游戏的光驱出仓和开机声音都被特别订制，绝对是游戏粉丝的终极目标！这套主机售价 399 美元，会同游戏一起上市。而手柄也将单独销售，售价为 59.99 美元。



索尼：PS家族的新生命

E3 2011

E3 2011索尼新闻发布会亲历

文 星夜 美编 一刀 摄影 Huilei& 星夜

“我很高兴地告诉大家，WiFi版的价格将会是249美元……”当平井一夫说到这里时，掌声、欢呼声与喝彩声淹没了洛杉矶纪念体育场。那是一种脱口而出的喝彩，是意外与惊喜中的本能反应。平井一夫似乎并未料到台下的反应会如此迅速而热烈，他的嘴角流露出一丝欣慰的笑容，跟着台下的观众一起长时间地鼓掌……

这也是我在整个E3 2011期间最兴奋的时刻，我和周围的记者们一起鼓掌欢呼，不仅是为这部史上性价比最高的掌机喝彩，也是为PlayStation家族真正意义上的复兴而喝彩。我没有想到索尼会公布PS Vita的售价，更没想到会是如此令人惊喜的价格。PSN黑客事件的阴云仿佛已经在这一刻的光芒中消散……

PSN阴云

今年的微软与索尼发布会预约登记真是几经波折，两家公司的公关都搞错了我的邮箱地址，结果几经辗转，索尼发布会的邀请函也是在临行之时才搞定。根据SCEH提供的行程表，除了SCEA的发布会之外，另外还有SCEH的晚宴和SCE Asia的新作发布会。SCEH的工作人员抵达洛杉矶当天就和我以及来自香港的媒体同行们共进晚餐，地点是在环球影城附近的一家餐馆。和我联系的是漂亮的Jessie小姐，她过去负责的是TGS的媒体联络，今年还是第一次来E3。席间Jessie问起大家对PSN黑客事件的看法，香港的媒体同行们也对此颇多不满。Jessie表情凝重，看得出来，SCE的公关部门因此承受了巨大的压力。

SCEA的E3发布会在当地时间第二天下午5点开始。而入场检查则是从3点半就开始了。我在微软发布会之后，先徒步走回酒店倒了倒时差，然后坐车前往同样距酒店不远的洛杉矶纪念体育场。场地外围是国内未曾见过的超大停车场，其中几个区域已经停满了车，不过要找个车位也很容易。从可以免费停车这一点就能看出索尼对这次发布会的贴心程度，比起停车十分困难的微软和任天堂发布会真是方便了许多。

进场之后先是在体育馆外领取免费饮料和零食。在洛杉矶煦暖的阳光下，吹着清凉的风，和同行闲聊即将公布的新掌机，对这次发布会的好感又增加了几分。

走进发布会场馆时领了一幅偏光式3D眼镜，发布会一开始就是一段3D预告片大荟萃。这是我第一次对着那么大的屏幕看3D游戏预告片，不知道是不是设备比较好的缘故，感觉它的3D效果明显超过我看过的任何一场3D电影，让我对3D游戏稍微有所改观。

首先上台的是SCEA总裁Jack Tretton，他用自己实实在在、毫不矫揉造作的说话风格向大家问好。“我不是第一次在这样的争议时期走上E3舞台，当然我指的是PSN黑客事件。有个记者朋友对我说，世界上没有什么比争议和坏消息更让编辑们兴奋的了，所以我想对所有媒体说一声——欢迎光临！”台下记者们都会心一笑，而在Tretton从容的表情和微笑中，掩饰不住苦涩与无奈。他接着向第三方和零售商表示感谢，并对PSN事件带来的损失致歉。最后他向所有用户致谢并致歉，“你们是PlayStation的血液与生命，没有你们，就没有PlayStation！”

SCEA的E3发布会在这压抑的氛围中开始，Tretton说：“对于所有离开PS大家庭，以及从未加入我们的消费者，我希望接下来的90分钟能向大家证明PS品牌的力量将比过去更加强大！”



■索尼发布会就在这个体育场里进行。

杂志库 ZAZHIKU.COM

3D新时代

第一个新作演示阶段就是PS3年度主力大作——《未知海域3》！顽皮狗所擅长的场景动态效果还是那么惊人，波涛汹涌的海面在大屏幕上显得更加震撼。演示结束后的一段3D预告片让我再次产生想买台3D电视的冲动，有大量壮观场面的《未知海域3》确实是最适合3D的游戏。



之后的《抵抗3》在操作演示阶段就直接上3D，不过对于3D的FPS，个人还是持怀疑态度，不仅是因为主视点的3D游戏更容易头晕，而且远处的敌人显得非常小，增加了瞄准的难度，即使是对着发布会现场的巨大屏幕，仍然觉得远处的敌人太小，如果是家里的3D小电视，就更可想而知了。

索尼正在贯彻第一方游戏全面3D化的战略，Jack Tretton再度上台，宣布正在开发的3D游戏超过100款。但是目前限制3D发展的主要因素还是价格，所以Tretton为我们带来了这场发布会的第一个惊喜——打上“PlayStation”商标的3D电视！虽然只是24寸的小电视，但是功能却不少，早前传闻的同一部电视输出两个不同画面的神奇功能是它的重要卖点之一，从此线下双人模式的分屏画面将成为过去，两个玩家可以在同一个屏幕中看到只属于自己的完整画面。说到这里，台下爆发了热烈的掌声。而更令人惊喜的更大卖点是它的价格——电视加上一副3D眼镜、一张《抵抗3》、一根HDMI线，总共仅售499美元！也就是说电视本身只是400美元不到的价格，这只是国内一部普通32寸国产液晶电视的价位，用这样的价格你就可以轻松迈入3D时代！其实当前3D电视普及的最大障碍是多数人已经拥有高清大电视，让他们再花大几千美元升级为3D电视并不现实，这一款3D PS电视市场定位非常精准，已经有高清电视的PS3用户们可以买一台放在自己的卧室或者书房里，不用跟家人抢客厅里的大电视，相信很多玩家都会有这样的需求。有理由相信它将成为今年最畅销的3D电视。



■史上最便宜的3D电视亮相。

第三方时间

动身前往洛杉矶之前，有一个热爱篮球的朋友对我说：“要去洛杉矶啊？那不是可以看到科比？真是太幸福啦！”我说我又不看球，科比站我面前也不一定认识啊！没想到这次借索尼发布会之机，还真看到了科比本人。Take-Two旗下的2K Sports为了宣传《NBA 2K12》请到了科比上台，用Move进行游戏操作。这也是整个Move游戏演示阶段惟一的亮点，其实索尼应该也知道Move已经没有什么机会翻身，所以这次发布会在Move方面安排的时间不多。


■科比试玩时输了一球，于是说：“这游戏一点也不真实嘛！”后来赢回一球，道：“这下真实了，忘了我刚才所说的吧！”

今年Take-Two与索尼的关系亲密得有些不同寻常，不仅请了科比参加索尼发布会，而且2K Games的重头大作《生化奇兵 无限》明显倾向于PS3。SCEH在E3前就邀请我参加该作的内部演示会议，显然是已经与2K Games站在了同一阵线上。系列制作人Ken Levine也出现在索尼发布会上。早就听说这是一位个性派制作人，这次一见，发现此人确实很有表演天赋。他先是用生动的肢体语言讲述了自己曾经对Move的怀疑，然后他带来了又一个惊喜——NGP版的《生化奇兵》新作。没错！Levine说的是“NGP”，而不是我们现在已经知道的“PS Vita”，因为直到此刻，本次发布会的真正主角还没有亮相。如此重要的环节自然要交给已贵为索尼集团副社长的平井一夫。



■作为本届E3最大热门大作的《战地3》将优先支持PS3。

在平井一夫上台前，Tretton还介绍了一些来自第三方的独占内容，EA仍是索尼强有力的盟友。PS3版《SSX》独占的富士山赛道、《极品飞车 大逃亡》的布加迪威龙等独占豪车、《战地3》赠送的《战地1943》都使得PS3版成为更好的选择。

249美元的冲击

“你所知道的NGP，或者说次世代掌机，它的正式名称是：PlayStation Vita！”

对于这个早已听说的名字，并不吃惊的观众们还是给予热烈掌声。平井一夫说，“Vita”意味着生命，这部新掌机将为PS家族带来新生命，为玩家创造新生活。

对PS Vita进行讲解演示的是SCE全球工作室副总裁Scott Rohde，他请出了Sony Bend工作室的John Garvin和Chris Reese进行《未知海域 黄金深渊》的现场操作讲解。之后是索尼圣地亚哥工作室的动作RPG《Ruin》。这款很有《暗黑破坏神》感觉的新作还有一个PS3版，两个版本可以完美同步，PS3与PS Vita的联动可能将成为今后的标准。同样来自圣地亚哥工作室的《小小大赛车》是一个Vita版比PS3版更有趣的实际案例。利用前后触控的方式，可以轻而易举地创造出有复杂地形的赛道，还可以通过摩擦屏幕改变赛道材质，在几秒钟之内创造出一片森林、赛道旁的房子，然后在自己创造出的相当专业的赛道上比赛。


■本次发布会的主角终于登场。

老实说，作为一部新主机的首秀，PS Vita在游戏阵容方面确实还是弱了一些，尤其是在第三方游戏方面。不过小野义德上台为大家展示的PS Vita版《街头霸王对铁拳》还是让现场的气氛有了一个小高潮。这不止是一个简单的加盟声明，而是进行了现场的实际操作演示，可见游戏本身应该已经有不低的完成度了。其实除了该作之外，还有《山脊赛车》、《真·三国无双》等日系大作没有在发布会中提及，毕竟它们在欧美的号召力有限。而欧美大厂们连个加盟声明都没有，本人最期待看到的PS Vita版《COD》居然只字未提。但是这样的尴尬将随着下一刻的到来而成为过去——平井一夫揭晓主机售价的时刻，可能是5年来索尼E3发布会中最激动人心的时刻。相信欧美第三方们对PS Vita的顾忌将因为这个令人惊喜的价格而消失。



■这是PS Vita惟一令人惊喜的第三方大作。

发布会结束后，现场提供了晚餐和PS Vita的试玩机。我刚好赶上试玩的最后一轮。大约晚上10点半走出洛杉矶纪念体育场，一阵惬意的清风拂面，那一句“249美元”犹在耳畔。回味着刚才与PS Vita的第一次亲密接触，我知道这是一个崭新的开始，掌机市场的格局即将产生大变化……

ZAZHIKU.COM

索尼独占游戏集结

胜负师：本次E3，索尼将主要宣传精力放在了次世代掌机PSV上，因此并没有像过去那样过多强调PS3独占游戏阵容，走的是“少数精锐”的路线，光是《未知海域3》就足够让观众们尖叫了。同时，与新品3D显示器结合宣传的《抵抗3》、《战鹰》续作《星际战鹰》等实力作品也坚定贯彻索尼的3D及网络战略。SLY新作、《铁拳混合版》的意外公布以及大量高清化的经典名作都为PS3平台锦上添花。可以这么说：“2011至2012，神机玩家将拥有各种期待！”

狡狐大冒险 及时行盗



狡狐大冒险 及时行盗	SCE	动作
PS3 Sly Cooper: Thieves in Time		美版
预定2012年内	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

虽然在2011年发售的《狡狐大冒险合集》中已经有了关于《SLY 4》的蛛丝马迹，但当E3上切实公布新作时，还是让SLY迷们感到兴奋。《无名英雄2》在E3前刚刚发售，取得了玩家和媒体的好评，E3上立即公布了经典的续篇，不由让人感叹Sucker Punch工作室的效率。在顽皮狗的帮助下，Sucker Punch可谓渐入佳镜，掌握了次世代游戏的开发节奏，正在以一年一作的速度步入良性循环。

稍显遗憾的是，本作在E3展上只公布了一段影像，没能提供试玩。影像中所展现的卡通渲染画面极为精致，即便表现的是夜晚，也同样色彩绚烂，但又没有CG那样过多的雕琢感，如果这便是游戏的实际画面，那本作很可能成为本世代最佳的卡通渲染游戏。在这段影像中，夜幕下的巴黎闪过一个熟悉的身影，他飞檐走壁，在房顶上灵巧地穿梭。进入安全屋后，扯下面具，唉？怎么不是我们英俊潇洒的SLY，而是2代中的反派Dimitri，虽然他在3代中改邪归正，成为侠盗帮中的一员，不过其主要任务是负责搞笑的。

目前可以确定的是，除了SLY和Dimitri，“智将”乌龟Bentley，力大无穷的河马Murray，还有和SLY关系暧昧的女警Camelita，这些系列中的重要角色都会出现在本作当中，此外还有一个留着小胡子、手拿遥控器的新角色加盟，至于3代中侠盗帮的其他成员也可能客串其中。







铁拳混合版



铁拳混合版	NBGI	格斗
PS3 TEKKEN HYBRID		美版
预定2011年11月	1－2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

由于本作并没有在厂商发布会上登场，算不上是聚光灯下的明星，但是也称得上是一款E3上公布的意外作品了。

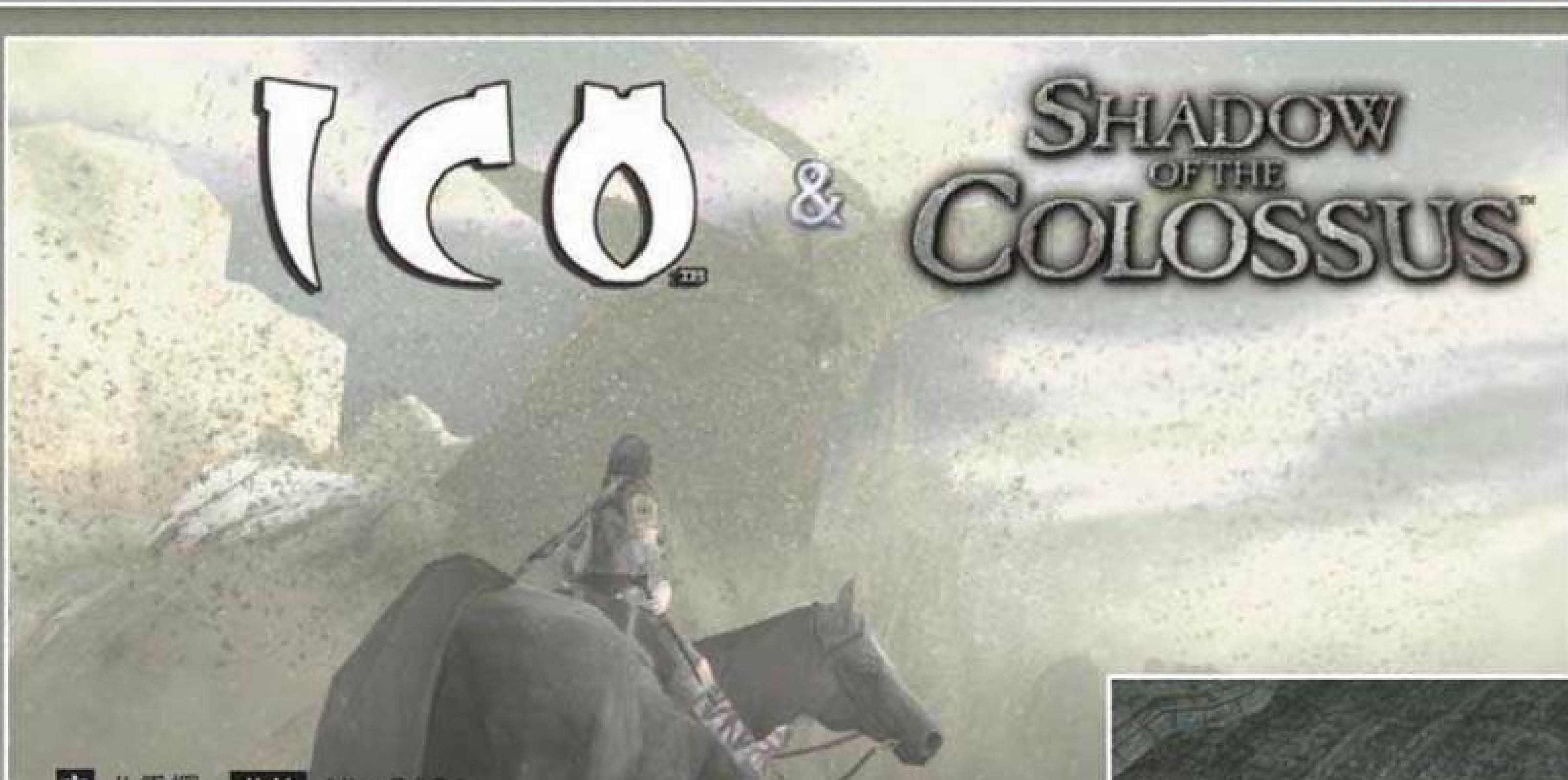
所谓的《铁拳混合版》其实是由两部分组成的，第一部分是E3前已经放出消息的铁拳CG电影《铁拳 血之复仇3D》，也就是说这是一部3D蓝光电影，并不是游戏。不过对于熟悉“《铁拳》系列”的玩家来说，《铁拳》每一作的开场以及结局CG都以其超高的素质而受到好评，并为玩家津津乐道，同时也成为铁杆们了解《铁拳》剧情的工具。值得强调的是，这一次的CG电影和过去那些挂羊头卖狗肉的真人改编电影不同，是由南梦宫直接负责制作的，其导演是毛利阳一（代表作《铁拳5》、《铁拳6BR》CG），剧本为佐藤大（代表作：《星际牛仔》、《攻壳机动队SAC》），其剧情即便是外传，也完全可以视为官方剧情或补完，接近于《FF Ⅶ 再临之子》的性质。《血之复仇》目前确定登场的角色有风间仁、三岛一平、尼娜、安娜、阿丽莎、熊猫和凌晓雨，出场角色不算太多。另外还有一位神秘的原创角色，名叫神谷真，是凌晓雨的同学，他的身上似乎也流淌着恶魔之血，与三岛家族应该有关。从预告片来看，本作的动作戏会比较多，对于《铁拳》爱好者来说，这将是一部不容错过的影像作品。

第二部分才是真正的惊喜点所在，那就是《铁拳TT》的高清重制版！12年前，《铁拳TT》做为一款实验性质的作品，以新颖的系统给2对2形式设立了与众不同的分支，而PS2版超越街机的出色移植更是在当时传为佳话。《铁拳TT2》虽然在最近推出，但在国内只可能是少数街机发达地区才能得见，对于很多喜欢《铁拳》玩家来说，这款新作离我们还有一定距离，期待移植之余，《铁拳TT》的高清重制版给了我们新的期待。本作将以16：9、1080p画面重塑，更会加入网络对战功能，这回在《铁拳TT2》移植之前，铁拳众也能战个痛快了！





杂志库
ZAZHIKU.COM



2001 年，《ICO》用最质朴的画面诠释了一段最纯粹无垢、最理想完美的爱情，令众多男女玩家为之潸然落泪。2005 年，当巨像轰然倒地产生的剧烈震动由手柄传递到玩家的双手，同样随之被震撼的，还有玩家们的灵魂。纵使没有华丽的场景与人设，纵使没有复杂的世界观设定与冗长的对话，满载着人与自然共生的哲学的《ICO》和《汪达与巨像》仍是玩家们心中不容取代的游戏艺术品。

文 八重樱　美编 AliceSASA

ICO/汪达与巨像	SCE	动作冒险
PS3 ICO/ワンダと巨像		日版
预定2011年9月22日	1～2人	3980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上





PS3 平台上复苏的《ICO》和《汪达与巨像》即将于 9 月 22 日问世，通过高清 1080p 的画面再一次体验这两部经典之作的独特魅力将不再只是幻想。高清重制后的两作不但视觉效果上更为出色，而且支持 7.1 声道环绕立体声和 3D 电视，此外为满足广大奖杯迷的需求还特别增设了奖杯机能，这些改变想必已足以令粉丝们感到满足。


■PS3 版《ICO》画面


■PS2 版《ICO》画面




■PS2 版《汪达与巨像》画面


■PS3 版《汪达与巨像》画面



PS3 版《ICO》和《汪达与巨像》售价各为 3980 日元，同时官方还推出了双游戏同捆的限定版《ICO/ 汪达与巨像 Limited Box》，内容除 2 张游戏光碟外，还包括特别设计的包装盒、两部作品的动态主题和“XMB”用虚拟形象，以及一本 100 页左右的特别手册，深度剖析游戏制作者上田文人的创作经历与思想旅程，是了解上田世界观不可或缺的宝典。限定版售价仅为 6980 日元，显然是比单卖两张游戏要合算的。



▲限定版包装及特别手册的封面

©2011 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 藤曦 美编 anubis

战鹰精神续作！即时战略与动作射击完美结合！



如今看来，PS3早期作品《战鹰》可能让你完全看不上眼，不过就当时而言，该作在多人游戏方面比起同期的其他游戏还是相当出色的。在设计概念方面，该作也非常大胆而具有创新精神，开发商希望制作一款纯粹的多人游戏，将地面的动作射击与空战完美融合。不过在首发初期它仅通过PlayStation Store提供下载，售价更是与普通零售版游戏相当，因而销量惨淡。尽管如此，该作所提出的游戏概念还是值得拥有续作。不过，这只是一个精神上的续作，这次的战斗舞台是外太空。

STARHAWK™

星际战鹰	SCE	动作射击
PS3 Starhawk		美版
预定2012年发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

银河边境能源争夺战

《星际战鹰》的多人游戏基本结构与《战鹰》相同，不过加入了完整的单人战役模式，还加入了被开发者称为“建造战斗”的新游戏模式。游戏舞台是银河系里一个叫做“边境”（The Frontier）的地区，该区域由几个小星系组成，矿业公司在那里建立了殖民地，收集名为“Rift”的宝贵能源，这种能源已经成为宇宙经济的血液。然而由于对能源的过度开发，矿业公司们只能不断深入到银河系更偏远的边缘地区寻找未发现的Rift矿藏。虽然这些矿藏蕴含丰富的Rift能源，要取得这些能源需要冒巨大的风险。人类如果毫无防护措施地暴露在Rift面前，皮肤将会被融化，骨骼暴露在外，并陷入疯狂状态。

在边境星系，有两个交战的势力，此外还有被称为Rifter的变异人，他们曾是Rift的矿工，因为暴露于Rift之前而变异，变成了狂暴的怪物。在这个银河系的角落里，所有势力都沉浸在对Rift能源的疯狂争夺。

本作的主角也是一个Rift矿工，叫做Emnet Graves，他的半边身体遭暴露，但是并没有彻底变成Rifter。他的伙伴及工友Cutter为他设计了一种Rift调节器，可以遏制Rift能源的扩散，使其不会完全变为变异人。Emnet与Cutter奔走于银河系，捍卫Rift矿藏。本作的任务结构就是在各种星球之间前进。





▲由于星球被过度开发，整个星球的地貌发生了很大的变化。



Emnet Graves

虽然Emnet身体的大部分仍然是人类，不过毕竟是有一部分变异，可以看到他的右臂内部有Rift能源在流动，在他的皮肤内部都可以看到流淌于血管之中的蓝色Rift能源，他的眼睛也绽放着蓝光，可以说是全身都散发着霓虹灯般的蓝色光晕。

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC.


■接触Rift能源而肉体暴露在外的变异人。

越肩视点动作射击

目前内部演示的DEMO从Echo星球开始，那里相当于一个货物中转站。这颗星球地表大部分都是沙漠，有壮丽的峡谷，在遥远的地平线上有一个绿色的Rift矿区。

本作的画面风格与《战鹰》保持一致，虽然Echo没有肥沃的土地，但仍然是色彩鲜艳，场景有点像《赤色派系 游击队》。沿着山路向下，前方就是一个放出幽幽绿光的Rift矿口，一群变异人正在对神矿顶礼膜拜，完全没有注意到有入侵者。当我们的主角朝他们开枪，现场一下子乱了套，变异人逃向四面八方，纷纷躲到了掩体后面。接着就是标准的越肩视点动作射击。

本作也很重视对掩体的应用，不过敌人总是会尝试以各种方式把你逼出掩体，这样敌人本身也比较容易暴露在你的枪口下。Emnet的行动非常敏捷，左闪右夺，不消一会儿工夫就把敌人消灭了大半，并且成功恢复了中转站的能源供应。


■本作的战斗机造型更像苍鹰。


■“变形金刚”的引入使本作战斗刺激度大增。

建造与战斗

“建造战斗”是本作关键的新系统。占领了矿口之后，就要誓死守卫，抵抗成群而来的敌人。杀死敌人可以获得Rift能源，这种能源就相当于本作的金钱，可以用来建设各种建筑。可以说，本作在前作的陆面与空中战斗之外，还加入了塔防玩法，玩家要建设、维护与升级建筑物。调出一个环状菜单，首先建造一座通信塔，这样会产生一批AI控制的队友与我们并肩作战。可以再建造一个碉堡，让这些战士有更持久的战斗力，在碉堡上设置机枪，击退潮水般的敌人。画面中有一个计时器，表示敌人后援即将到来的时间。DEMO中倒计时完毕时只听远方传来雷鸣般的声音，接着一架战斗机飞入视野，它靠近地面时变形成机器人。

这架“变形金刚”着陆后立刻展开强袭，肆意破坏周围的建筑。这种敌人虽然破坏力强大，不过也不是无敌的，只要用火箭弹射中几个关键部位就可以将其消灭。为了防御敌人的不断入侵，可以在防守地区的外围建造城墙，在关键点再添加几座炮台。城墙建设与即时战略游戏没什么不同，非常简单明了。“建造战斗”系统的加入使本作充满战略性，玩家要经常变换攻防策略，同时每个任务的可重玩价值也大大提高。

在线激战

本作的多人模式也对应这种“建造战斗”的玩法。本作的地图上有基本的建筑与道路，不过总的来说还是相当于一块空白的画布，等着玩家往里面添加各种建筑，建筑的摧毁与重建使战场格局变化万千。建筑的种类与专业即时战略游戏一样丰富，比如你可以建造一座狙击塔楼，用于保护某些队友带着敌人的旗帜逃出敌人的势力范围。或者你可以建造车库生产出新的载具，也可以建造停机坪生产出战斗机。开发商Lightbox表示还有多种多样的多人模式尚未公布。



文 铃 美编 NINA



时间过得真快，转眼间距离《未知海域 3》的发售就还有不到五个月的时间了，随着官方信息的逐渐放出，玩家们对本作的几个重要人物也有了一个大致的了解，本次公开信息中更是包含了一些小细节，而且也终于开始谈到多人模式了，这对于喜爱本系列线上模式的玩家来说无疑是个好消息。

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

未知海域3 德雷克的诡计	SCE		动作冒险
PS3	Uncharted 3: Drake's Deception		美版
	2011年11月1日	人数未定	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

幕后黑手登场

在稍早前放出的某个视频中，新的女性反派人物凯瑟琳·马洛闪亮登场，她所表现出来的气场明显与德雷克之前遇到的对手不同，理智的她似乎对夺取自己想要的事物很有把握。在手下人控制住身着黑色西装的德雷克与苏利文之后，马洛出现，拿走了德雷克胸前的戒指，并声称自己要取回“原本就属于自己的东西”。

细心的玩家会发现，凯瑟琳·马洛长了一张明星脸，有玩家猜测其是曾在《女王》中饰演伊利莎白二世的第 79 届奥斯卡最佳女主角获得者海伦·米伦（Helen Mirren），不过顽皮狗事后说明马洛的原型其实是另一位英国女演员罗莎琳德·艾尔丝（Rosalind Ayres）。此外，顽皮狗还表示今后会找机会公布幕后演员名单，不知是否还有其他明星也参与了《未知海域 3》的演出。


■罗莎琳德·艾尔丝


■海伦·米伦


■马洛夺走了德雷克的戒指。


■凯瑟琳·马洛

©2010 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3: Drake's Deception is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND "PS3" AND THE PLAYSTATION NETWORK LOGO ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

“你变得鲁莽了”


■苏利文对德雷克进行“批评”。

一路走来，德雷克与苏利文相互信任，苏利文即是一个可以信任的伙伴，也是德雷克的良师益友。沉稳的苏利文教会了德雷克许多，两人甚至形成了父子般的关系，本作中将会把他们之间的故事搬上台面，通过各种细节与对话来进行着重刻画，毕竟二人的关系是《未知海域》系列”非常重要的一条线。

就像标题中“德雷克的诡计”所传达的信息一样，这次的探险必定有许多悬念，而苏利文对于德雷克如此执着于这场探险非常不解，当他向后者询问理由时，却得到了“你就不能安静点吗”的回答，因此苏利文得出德雷克变鲁莽的结论也就不奇怪了。无论是对于德雷克还是玩家来说，这次的冒险与以往会有着很多的不同，而这些真相将会在游戏中向大家揭晓。

你在秀婚戒吗?


■敢不敢把手再举高点?

除了德雷克与苏利文之间不得不说的故事，玩家还对艾琳娜与德雷克的感情线有着不同寻常的关注与期待。不久以前，顽皮狗曾经对玩家打过包票，德雷克一定会以全新有趣的方式与那些他遇到过的女士们发生故事。目前可以确定的是，前作的两位女士克洛伊与艾琳娜都会在本作中登场，不过与前者仅在视频中露两次脸说两句话的待遇截然不同的是，艾琳娜不但有着数倍之多的台词，还有一个时间不算短的左手无名指特写，当然，重点不在于她的无名指，而在于无名指上那抢眼的戒指。

艾琳娜这戒指的含义是什么？是谁给她戴上这戒指的？是订婚戒指还是结婚戒指？这都是玩家迫切想要知道的问题，虽然根据前作克洛伊的友情提示——“喜欢你就大声说出来”来看，我们能够猜到极有可能的答案，但猜测毕竟是猜测，只有看到真实情况才能印证，不过估计这一点顽皮狗肯定不会提前透露的，因此大家就只能到游戏中去寻找答案了。

多人模式长什么样?

至今还有不少玩家奋战在《未知海域2》的网战中，原因很简单，因为《未知海域2》的网战很欢乐，就算有人认为它“稍显另类”，但却不能否认它好玩又有趣的事实。眼下可以确定的《未知海域3》网战模式有 Team Deathmatch、Three Team Deathmatch、Free-for-All，前后两种大家都很熟悉了，中间一种则是将玩家分成三队进行死亡竞赛。另外，本作的网战支持枪械与角色装扮的自定义，这对于崇尚个性化的玩家们来说无疑是一大福音，自己再也不会与别人长得一样了。

根据官网的说法，本作多人模式的测试版会于 2011 年 6 月 28 日放出，目前如何获得测试资格尚不明确，但依惯例来推测，Playstation Plus 的会员应该是能得到这个机会的。什么，你说你没有 Playstation Plus？最近 PSN 恢复的补偿总有吧，时间应该够用了，实在不行的话就看到时候还有没有别的获得渠道喽！


■多人模式的某个地图。


■这也是多人模式中的某个场景。


■多么温馨的一家子。


■前作追火车，这次要追飞机了。


■德雷克这招真狠。

杂志库 ZAZHIKU.COM



任天堂：深度与广度兼顾

E3 2011

E3 2011 任天堂新闻发布会亲历

文 星夜　美编 一刀　摄影 Huilei& 星夜

每年 E3 的三大发布会中，索尼与微软方面都要提前预约，只有任天堂可以直接到现场登记，递上自己的名片，报出所属的媒体名称，任天堂的公关人员就会打出一张凭证，然后到另一个咨询台那里换入场用的手环。往年三大发布会都是在开展前的两天时间里陆续召开，而今年有些特别——任天堂发布会是在开展首日（6 月 7 日）上午 9 点举办，地点仍是去年的诺基亚剧院，也就是洛杉矶会展中心对面，这样发布会结束之后可以直奔场馆，算是帮记者们节省了时间。


■任天堂发布会场外。

不知道是我到的太早还是别人到的太晚，我进入任天堂发布会现场时，感觉人流量远不及索尼和微软发布会，于是我轻轻松松就找到了一个绝佳的位置。说起来，入场时碰到一个美国 IGN 网站的编辑，看着实在眼熟，后来才想起来他就是网上那组著名的“四人欢呼图”中最靠近镜头的那一位。在平淡的 E3 2003 任天堂发布会，他一副无精打采的表情；而在有《塞尔达传说 黄昏公主》公布的 E3 2004，他的表情兴奋夸张。这次同样出现在任天堂发布会，不知道他会作何表情呢？

开场：《塞尔达》25周年

任天堂发布会保持了近年来的惯例，开始之前在大屏幕上轮流显示与其游戏有关的各种选择题。发布会以一曲雄浑激昂的《塞尔达传说》主题曲作为开场，画面中是历代作品的游戏片段。旋律结束，《塞尔达》25 周年的 LOGO 出现在屏幕中，观众席里掌声雷动。观众用同样热烈的掌声欢迎宫本茂上台。

任天堂曾表示会用很特别的方式庆祝《塞尔达》的 25 周年，但宫本茂并没有给我们带来什么惊喜，仅仅介绍了发售日临近的《塞尔达传说 时之笛 3D》和《塞尔达传说 天空之剑》，并宣布将进行《塞尔达传说》的 25 周年全球音乐会巡演。宫本茂接着介绍“《塞尔达》系列”的几个主要制作人上台，分别是手冢卓志、小泉欢晃和青沼英二。欧美记者们对青沼英二比较熟悉，而手冢卓志和小泉欢晃很少接受海外媒体访问，印象中应该是第一次出现在 E3 发布会的讲台上。

头发比过去更蓬松的岩田聪随后登台。岩田社长坚持用他浓重日本腔的英语进行演讲。自从 NDS 与 Wii 陆续创造奇迹，岩田聪俨然成为业界指引者般的人物，每次发布会必定提出各种新概念，对业界的发展方向指点江山。这次岩田聪提出的概念是：新主机必须同时朝两个方向发展，即提供更具深度的游戏以留住核心玩家，以及扩大游戏对所有玩家的吸引力，扩大游戏人口。任天堂的目标是服务于所有玩家。


■开场前是做选择题的老传统。


■《塞尔达》的创造者们登台并向观众深深鞠躬。

杂志库 ZAZHIKU.COM

大屏幕“裸眼3D”的震撼

3DS新作展示阶段妙趣横生。任天堂在舞台设计方面下了很大的工夫，多层次的背景幕布极具立体感，游戏画面与舞台构造融为一体，游戏画面仿佛在面前活了过来，很好地诠释了3DS的裸眼3D特色。《马里奥赛车3D》《超级马里奥3D》《星际火狐64 3D》、《路易的鬼屋冒险2》等新作在这样的立体舞台中轮番登场。不管你对3D的感觉是好是坏，有《马里奥赛车3D》和《超级马里奥3D》这两个千万级巨作撑腰，今年的圣诞商战3DS就有了绝对不败的理由。


■有如此强悍的大作阵容，任天堂当可高枕无忧。

美国任天堂总裁雷吉对3DS的新作进行了详细介绍。当年任天堂开发NGC首发游戏《路易的鬼屋冒险》时，曾经制作了一个裸眼3D的版本，打算配合NGC的专用裸眼3D屏幕推出。但是由于当时裸眼3D技术很不成熟，成本也太高，所以作罢。3DS的出现给了任天堂重温旧梦的机会。《路易的鬼屋冒险2》将会是一个非常适合以3D营造冒险氛围的游戏。


■任天堂发布会的舞台设计极具立体感，就像一块巨大的裸眼3D屏幕。

3DS的第三方新作影像荟萃阶段霸气十足，过去只公布了名字的一些大牌作品集体亮相，包括《皇牌空战3D》、《铁拳3D》等。不过欧美大厂的3DS游戏依然欠缺，如今欧美第三方普遍将掌上游戏业务转向智能手机，3DS不甚理想的首发成绩看来没有让他们回心转意。3DS的eShop在雷吉的演讲中占了不少时间，这是任天堂对苹果AppStore的回应，任天堂将利用自己雄厚的软件积累，提供大量低价与免费的软件，《Pokedex 3D》的公布引起了观众的欢呼。

按照往年的经验，有《马里奥赛车3D》、《超级马里奥3D》这样的超大作公布，至少要有宫本茂邀请一些业界名人在台上一起试玩演示。但是今年这些大作只不过以简短的影像一掠而过。因为我们都知道，任天堂会把更多的时间留给本次发布会的真正主角……

欢迎来到Wii U的世界

“……今天，欢迎来到Wii U的世界，这是一部我们可以一起享受的主机，但也是专门为‘你’而打造……”

那一刻我真以为传说中的Wii后续机种只不过是Wii的新型控制器，就像Wii平衡板一样。当屏幕上放出宣传片，《新超级马里奥兄弟Wii》、《Wii Fit》等熟悉的游戏画面出现，我几乎要确认自己的猜测了……直到画面中出现高清的《塞尔达传说》，现场气氛进入狂热状态，我才意识到这确实如传闻般是一部真正的后续机种，任天堂终于也进入了高清时代。


■雷吉为Wii U揭幕。

“我相信这段影像解答了一些问题，但是也带来了许多新问题，所以就让我再稍微说明一下。”岩田聪再次登台，对这部令人看不明白的新主机进行了介绍。其中的关键要点是：“它有掌机的特性，却不是掌机，画面是由Wii U主机处理生成并传输到控制器上。”岩田聪提取了宣传片中最主要的几个创意要点：首先，当有家人或朋友要看电视时，你可以将游戏画面即时转到手柄屏幕上，这样可以游戏与看电视两不误。你还可以把手柄屏幕当作iPad一样进行网页浏览的操作，消除用电视浏览网页时操作不便的烦恼。又或者用它进行视频聊天。在游戏中的一些创意应用包括将手柄屏幕当作FPS游戏里的狙击镜、


■发射手里剑的创意引起观众喝彩。

在棒球游戏中利用手柄屏幕接球、将手柄屏幕平放在手上用来发射手里剑、将手柄平放在地上模拟打高尔夫……这些创意应用都非常有趣，至少比任天堂E3试玩区里的Wii U DEMO有趣而实用得多。也许任天堂对于这次Wii U的展出确实是仓促了一些，以至于没有足够的时间将那些更有趣的创意做成DEMO。而且在说到Wii U今后在游戏中的创意可能性时，任天堂也没有更多的宣传片和现场演示，仅仅是通过岩田聪与宫本茂的对话录像进行粗略介绍。

第三方总动员

一个连现场演示都没有的新主机发布会不可能给人留下太深刻的印象。任天堂不是不想做现场演示，而是当前Wii U游戏的开发度都太低，E3试玩区里的几个DEMO过于简单，还上不了大场面。好在任天堂的软件底子雄厚，当岩田聪宣布樱井政博正同时为3DS和Wii U开发《任天堂全明星大乱斗》新作，观众席下再次沸腾。

接下来由雷吉介绍的是在E3现场提供的几个试玩DEMO，首先上映的“日式庭院”影像非常惊人，在大屏幕上出来的效果比我后来在现场看到的实际效果好太多了，以至于我非常怀疑这段影像是优化处理过的CG，主要是树木开花等动态细节确实是好得有些夸张。之后是对几个DEMO逐一介绍，详情可参阅我的Wii U试玩报告。

发布会的最后阶段是各第三方巨头的访谈录像，继续宣扬任天堂的第三方力量。我所注意到的几个细节是：巨头们显然对Wii U只是初步接触，描绘能在Wii U上实现的游戏创意时非常粗浅，说的都是一些公关腔调十足的客套话。其次是目前第三方公布的Wii U游戏应该都是移植自PS3/X360版，或者使用PS3/X360版的素材制作。《尘土飞扬》、《异形》、《忍者龙剑传3》等游戏的影像播出时，直觉告诉我这些预告片应该是用PS3或者X360版的内容剪辑而成，后来网上果然有报道说这些预告片来自X360。倒是《铁拳》新作的影像可能确实来自Wii U版本，利用手柄触摸屏的特性，给风间仁画上大花脸的片段令人忍俊不禁。



最终的压轴戏居然是EA总裁John Riccitiello上台表忠诚，虽然在后面的大屏幕上出现了《战地3》等大作的影像，但是Riccitiello并未亲口确认这些游戏将推出Wii U版。其实这些游戏都是2011年发售，就算到了明年推出个Wii U移植版也没有太大意义。EA的加盟声明是一种指引作用，让其他正在犹豫中的第三方对Wii U增强信心。这说明这次Wii U的发布会更像是面向第三方的动员大会。

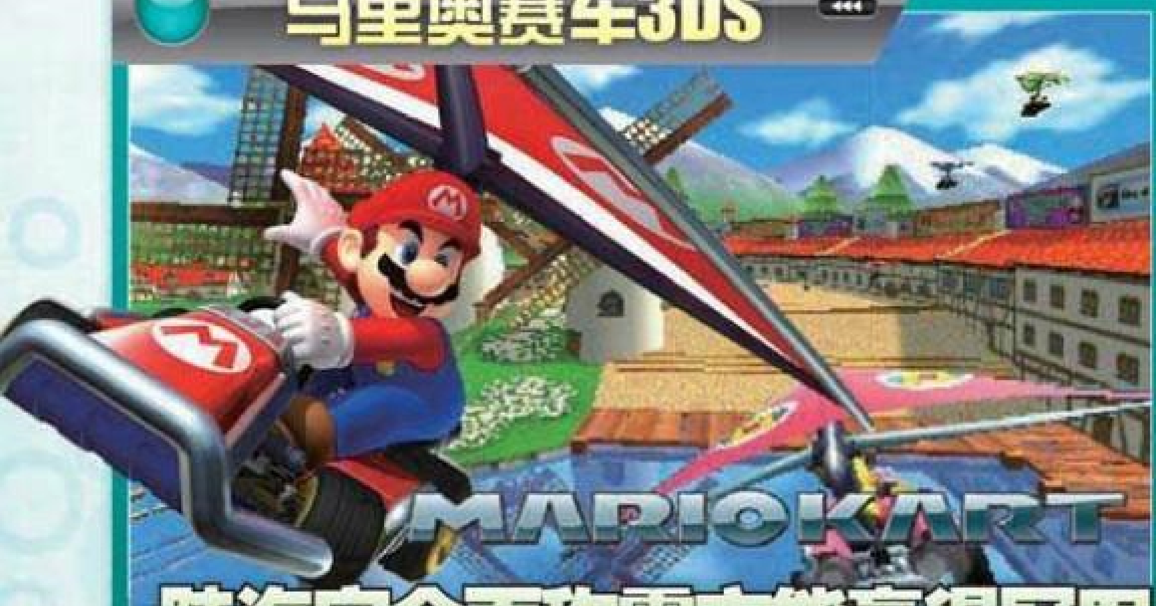
Ken Levine在访谈影像中说：“看起来任天堂终于听到了核心玩家们的呼声。”虽然我所看到和玩到的Wii U DEMO不是那么有革命性，但毫无疑问的是任天堂终于开始关心核心玩家。Wii U就像岩田聪所说，是一部希望在深度和广度上同时拓展的主机，同时具备高清性能与创新玩法，希望借此同时吸引核心玩家与休闲用户。不管结局如何，任天堂的开拓精神永远值得尊敬！

杂志库 ZAZHIKU.COM

任天堂独占游戏集结

本届E3，任天堂公布的重头游戏都是自家的招牌作品，除了早先就流出过情报的《塞尔达传说 天空之剑》、《新·光之神话 帕尔提娜之镜》等作之外，《超级马里奥》、《纸片马里奥》和《马里奥赛车》也将在3DS平台上推出新作！这无疑是给目前不太振作的3DS注入了一剂超给力的强心针！

马里奥赛车3DS



陆海空全面称霸方能赢得冠军

马里奥赛车3DS		Nintendo	竞速
3DS	マリオカート		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在任天堂各主机上均有着出色销量的《马里奥赛车》公布了3DS版的具体情况，游戏的基本规则和操作都沿袭了系列的一贯传统，但也引入了更多的新元素。

利用滑翔翼等部件，角色的赛车可以在空中飞行，跃起时的初速度越快、滑行的距离就越长。除了可以在高处感受赛道的魅力之外，空中也有金币、道具箱等待着玩家。另一方面，赛车在进入水中之后会自动从后方伸出螺旋桨一般的部件，通过它玩家在海底也可以纵情驰骋。在引入了空中和水下的部件后，本作的赛道的丰富程度也得以成倍增长。另外，除了有不同的车型可供选择外，赛车的轮胎也出现了大、中、小之分，不同型号的轮胎在性能方面有明显差异，比如大型轮胎在弯道部分略显吃力，在直道部分就能显示出威力，玩家需要结合角色的能力以及赛道的特性合理搭配。而随着游戏的进行，越来越多的部件才会得到解锁。



目前已确定可使用的角色有以下8名：马里奥、路易、碧奇公主、耀西、库巴、大金刚、蘑菇头、乌龟。




■不同的赛道都拥有各自独特的场景元素。




■水下场景中的要素也非常丰富。

路易的鬼屋冒险2



绿帽子弟弟展开鬼屋冒险

路易的鬼屋冒险2		Nintendo	动作冒险
3DS	ルイージマンション2		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《路易的鬼屋冒险》是NGC的首发游戏之一，游戏以出色的素质获得了业界和玩家的一致好评。如今3DS平台上的正统续作也已公布，"《马里奥》系列"中"万年老二"的弟弟路易再次获得机会独挑大梁。



■游戏的氛围虽然略有点恐怖，但更多的是幽默和诙谐的元素。

本作的主要内容与1代基本相同，为了寻找行踪不明的哥哥马里奥，路易再度潜入鬼屋展开搜索。面对众多稀奇古怪的敌人，路易的武器是手中特制的吸尘器。前作中双摇杆的控制方式在本作中改成了滑杆配合按键的操作方法，R键用于吸引、L键则是喷气，路易将通过吸尘器的这两个主要功能，与鬼屋中暗藏的敌人展开周旋。发现怪物后，先用手电筒的强光吓住敌人，再用吸尘器吸住它们并进行拖拽，便能给其造成伤害，当敌人的体力减少到0就会被封在吸尘器中了。游戏还包含了不少的解谜要素，在庞大的鬼屋中一点点进行探索，也是本作的一大魅力。





■庞大的鬼屋在3D视觉效果下显得格外神秘。







■先用手电筒发出的强光震住幽灵，然后再用吸尘器展开战斗。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 乌冬 美编 咕噜



SUPER MARIO





在开发者大会上公布的 3DS 版《超级马里奥》终于有了新的情报，本作将会融入《超级马里奥 64》和《超级马里奥银河》中的好评要素，并着重强调 3DS 的裸眼 3D 机能。负责游戏制作的是《超级马里奥银河》的开发团队，预定今年年底和玩家见面。

超级马里奥3DS		Nintendo	平台动作
3DS	Super Mario		日版
	预定2011年冬	1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



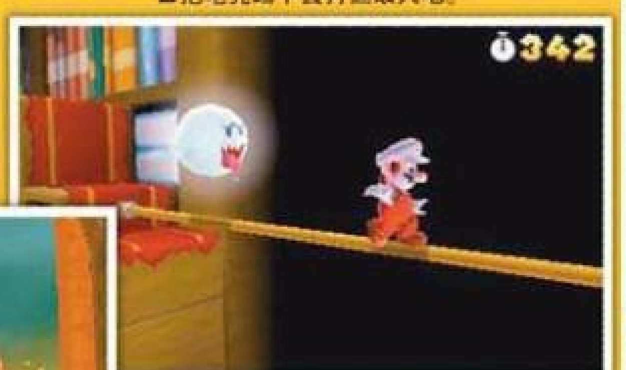
▲本作也有狸猫换装，和游戏的 Logo 应该有一定关系。

新的动作

本作的玩法类似《超级马里奥 64》，玩家操作马里奥在宽阔的 3D 空间中进行冒险。并且马里奥本身也追加了不少新的动作，像是地上翻滚，还有空中回转攻击，另外像狸猫马里奥的尾巴攻击以及火焰马里奥的火球攻击等大家所熟悉的老动作也是全部保留的。



▲把龟壳踢下去打翻敌人吧。



▲不断前进固然重要，但也小心身后的敌人哦。



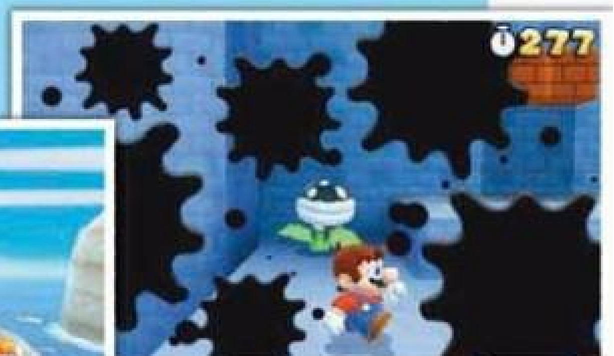
◀和库巴的对决，找准机会攻击吧。

新的场景与敌人

另外在宣传影像中可以看到，本作的场景也是多种多样，从钢琴的琴键到飞船的内部应有尽有，并且关卡里的机关也是非常符合关卡的特色。登场的敌兵也有全新的种类，比如长着尾巴的酷栗宝，还有会吐出墨水遮住画面的黑色花朵。



▲这个版面需要踩了中间的机关后，场景才会延伸开来。



▲不知道画面上的墨水需不需要自己清除。



▲长着狸猫尾巴的酷栗宝，难道说本作里敌人也能变装了？

多视角游戏

为突出 3DS 的裸眼 3D 机能，游戏准备了多种视角的版面，既有传统的 2D 横向卷轴版面，还有瞰视角和 45 度俯视角，相信随着视角的变化，会带给玩家不一样的感觉。当然，各种突出 3D 机能的演出效果也少不了，像是扑面而来的火球以及炮弹等，这些只有在 3DS 的《超级马里奥》里才能体验到。



▲俯瞰视角下游戏别有一番感觉。

▼看上去像是飞空艇的关卡，要注意架设在甲板上的大炮。





▲只要一接近，上方的杵型机关就会迎面弹出，很有视觉上的冲击。



©2011 Nintendo

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 乌冬 美编 咕噜

PAPER MARIO

系列销量超过150万的“《纸片马里奥》系列”最新作于3DS登场，游戏的类型和前作一样为动作冒险，玩家控制像纸片一样的马里奥打倒敌人或借助同伴的力量解谜来不断前进，下面来看看本作的一些概要。

纸片马里奥 3DS	Nintendo	动作冒险
3DS Paper Mario 3DS		美版
发售日期未定	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



▲本作的概念图，马里奥手中的书是游戏的关键。



纸片的感觉

新作更加强调纸片的感觉，纸的许多特性都在游戏中得到应用，像是纸片角色遇风会弯折，并且还有利用电风扇将敌人卷向空中的攻击方法，或是发动巨大的剪刀将敌人全部剪碎。另外场景也是由纸板作成，立着的场景可以用锤子敲倒，从而发现隐藏在场景背后的东西。



▲巨大的风扇发动，将场上的敌人皆尽卷走。



▲迎风而上的马里奥和蘑菇头，纸片的角色感觉快要被吹走了。



▲锤子还能用来攻击敌人或敲问号砖块。

3D关卡

游戏并没像Wii的《超级纸片马里奥》一样采用2D和3D结合的场景，为了突出3D效果，本作的场景以3D的为主，既有横版过关的版面，也有《超级纸片马里奥》那样的纵向移动版面，相信关卡中还会追加需要利用到3D的谜题。



▲突出3D的表演部分当然也不会少。



▲本来是横向移动的版面，搭上竹筏后就变成纵向移动了，这样的设计在游戏有不少。

贴纸系统

“贴纸”是目前所知的新要素，贴上这种贴纸前进的同时，贴纸也会发挥效果，对关卡的成败起到关键的作用。包括之前提到的剪刀还有锤子，应该都是贴纸的效果，另外从概念图里还可以看到蘑菇、火焰花等贴纸，不知道实际的效果如何。





▲使用的贴纸会在画面中显示。



▲类似角子机的玩法，好像会决定接下来的攻击方式。



▶大剪刀发动，可以一次攻击版面内的所有敌人。

©2011 Nintendo

杂志库 ZAZHIKU.COM



Welcome to Animal Crossing

再一次爱上这座村庄吧！

文 八重樱 美编 AliceSASA

以享受悠然的生活节奏、让心情彻底放松为卖点的《动物之森》诞生于2001年，但直到2005年登陆NDS平台，才将这款游戏推到了休闲治愈类游戏榜首的地位。本作的特点在于没有固定的剧情也不设置任务限制，玩家入住村庄后，便可以享受完全开放自由、随心所欲的生活，摘水果、钓鱼、挖化石、扩建房屋或是和村庄中的小动物们交谈，哪怕什么都不做，只是在咖啡厅喝上一杯咖啡听听音乐，都是无比惬意的一件事。《动物之森》另一个独特魅力在于它的内部时钟是与现实世界同步的，因此玩家们可以在游戏中感受到昼夜交替、四季变换，在特定的节日还会触发特殊事件。

虽然《动物之森3DS》位列3DS首批公布的游戏名单之中，但同期公布的众多游戏已经开卖，惟有《动物之森3DS》至今仍未公布发售日期。不过在今年E3上，任天堂终于公布了一段《动物之森3DS》的宣传影像给玩家们解解馋，从这段影像中我们可以看到一些全新的改变。



动物之森3DS		Nintendo	模拟经营
3DS	どうぶつの森		日版
	发售日期未定	1～4人	售价未定
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄



午后坐在长椅上，与村庄中的动物居民们聊聊天吧！



新增潜水运动？

在新影像中，可以看到角色会跳入到海水中游泳，随后还出现了潜入水中的景象！虽然关于潜水的部分至此就嘎然而止，但我们是否可以推测，在角色潜入水中后将可以欣赏到海底的瑰丽风光、与鱼儿们嬉戏玩耍呢？



△气温百叶箱的出现，是否意味着本作将可以统计天气变化呢？





△潜水是夏天必不可少的运动项目。





△◁如果换上林克标志性的绿帽子，角色的发型也会跟着发生改变。



△目前还不清楚是否能继承NDS版存档，如果不能，那么积少成多攒钱就变得非常重要了。





更为宽阔的村庄

3DS版《动物之森》的村庄面积将比NDS版增大不少。在草地上，可以看到小憩时可以坐着的长椅、夜晚时分会亮起的路灯、观测天气温度变化的气温百叶箱，可采摘的植物也新增了蘑菇。

通过收集各种家具将房间布置成心仪的风格是本作的传统之一，在本作中玩家不但可以将自己的房间布置成《塞尔达传说》中圣殿的模样，自己也可以通过更换服装变成林克哦！

变身成为林克吧！

©2011 Nintendo

杂志库 ZAZHIKU.COM



《光之神话 帕尔提娜之镜》是任天堂于1986年在FC平台发售的作品，这款由已故大师横井军平制作的游戏深获好评，相信不少老玩家对那个手持弓箭、长着翅膀的主角还有印象。而3DS上的《新·光之神话 帕尔提娜之镜》则是其正统续作，由樱井政博负责。

新·光之神话 帕尔提娜之镜	Nintendo	动作
3DS	新·光神话 パルテナの镜	日版
	预定2011年 游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定

文 苍穹 美编 sienna



皮特

本作的主人公，帕尔提娜亲卫队队长，在前作中击倒了美杜莎并救出帕尔提娜。本作中凭借女神赐予的“飞翔的奇迹”而获得了5分钟的飞行能力。



帕尔提娜

统领天空界“天使大陆”的光之女神，同时也是皮特的上司。热爱着人类的她赐予了皮特“飞翔的奇迹”，命其击退美杜莎率领的冥府军。

在空中与地上展开不同形式的战斗



◀手持大剑的神秘男子——玛古纳斯。



▲在空中翱翔的同时要准确地避开敌人的攻击。

游戏的基本操作非常便捷，滑杆控制角色移动，触摸屏拖动准星，L键则用于发动进攻，而根据按键方式的不同，还可以使出蓄力攻击或连续攻击。关卡中分为空中战和地上战两种形态：在地上战时，利用滑杆使出的冲刺在攻守两方面都极为关键，而随着主角与敌人间距的不同，攻击方式也会在近身攻击和远程射击中自动切换；而在空中战时，玩家不但要操控主角躲避漫天的攻击，还需要适时地向敌人展开反击，点击下屏幕左下方的按钮还可以发动特殊攻击，给画面内的全部敌人造成巨大伤害。

在试玩版中，玩家需要在关卡开始前选择装备的“神器”，目前公布的有弓箭、斩剑、卫星、射爪等7种，其各自的性能也有明显差异。



▲冒着炽热火炎的双头犬“茨因贝罗斯”。



▲拥有3个头的龙型BOSS“修多拉”。



美杜莎

前作中被皮特击倒的暗之女神，在25年后重新复活，为了复仇而率领着冥府的众多魔物，向皮特和帕尔提娜发起了进攻。

支持最多6人的对战模式



▲在广阔的战场上，6名玩家组队展开厮杀。





◀▲游戏还将同捆专门的AR卡片，可以通过3DS的摄像头进行有趣的互动。

在本作的对战模式下，玩家能参加光明与黑暗两个对立的阵营，而要操纵的也并非皮特，而是帕尔提娜军的士兵。在对战模式下，玩家被击倒后可以复活，但队伍所持的点数会有所减少，当点数减少为0，玩家再次复活时就会以皮特的姿态登场。只要能成功击倒对方的皮特，自己的队伍就能获得胜利。

©2011 Nintendo

杂志库 ZAZHIKU.COM



スターフォックス64 3D
STARFOX 64 3D

文 胧月 美编 Juxi

星际火狐64 3D	Nintendo	射击
3DS StarFox64 3D		日版
预定2011年7月14日	1－4人	4800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

《星际火狐 64》发售后大受好评，成为当时极具代表性的第一方佳作。3DS 上的本作即是二代的强化移植版，E3 期间，本作亦有新情报公布，来看看陈年佳酿换上 3DS 这个新瓶子后会有如何的表现吧。

浩瀚宇宙的大冒险 星辰大海的白热战



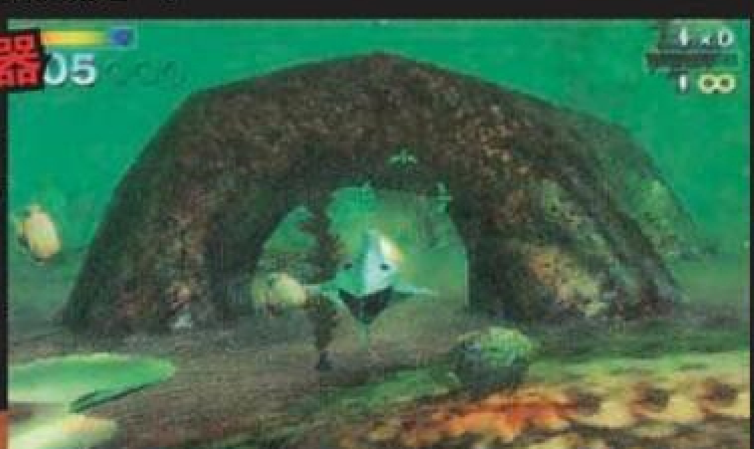
对抗邪恶的"星际火狐"组织

"星际火狐"并非游戏主人公的名字，它是以智慧的狐狸福克斯 · 马克兰德为首组成的佣兵游击队。坏蛋科学家安德鲁夫对宇宙的和平产生威胁，又到"星际火狐"大显身手的时候了。他们将驾驶包括宇宙船在内的各种移动工具，与安德鲁夫展开激烈的对决。

前往各式星球冒险吧！

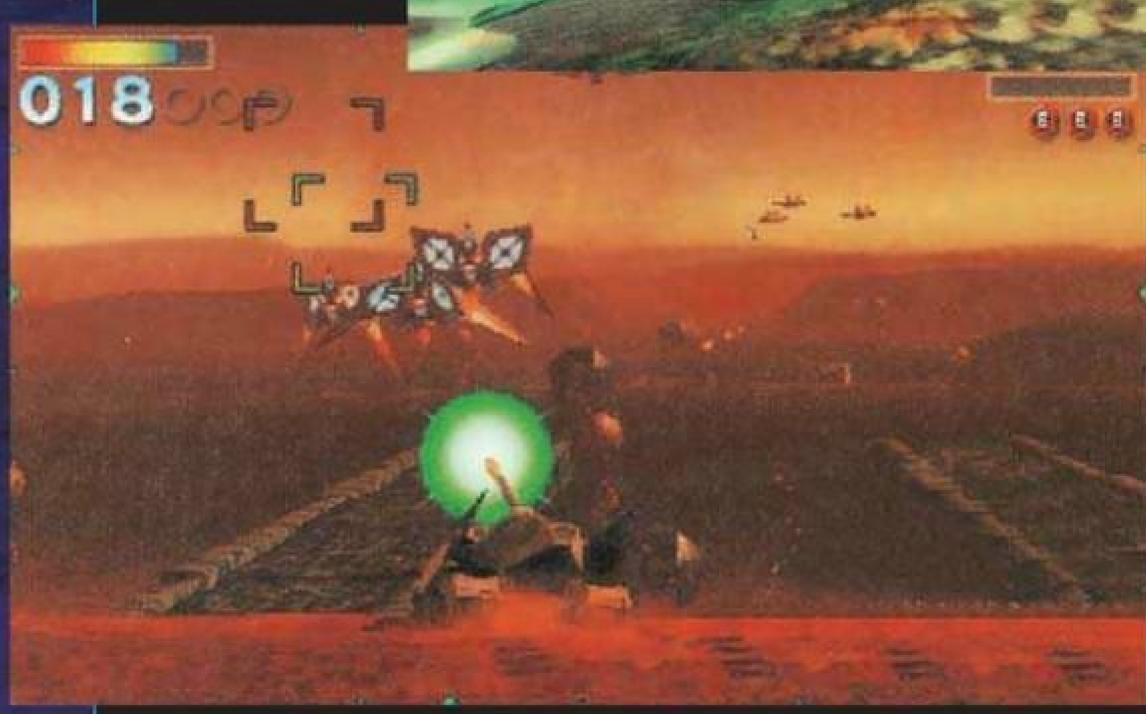
战斗的场景是宇宙中的各个星球，根据地形差异，主角们要换乘不同的移动工具。比如水中战需要驾驶潜水艇，地面战则要驾驶战车，丰富的关卡设计是本作的亮点之一。

运用各种武器



►乘坐潜水艇航行在深海中，五色斑斓的海洋鱼类把关卡妆点得多姿多彩。

▼驰骋在大地的战车"陆地霸主"，操作方法与宇宙船完全不同。



用多彩的攻击手段战斗吧！

"星际"的主战场自然是在空中，主人公的机体具有多样的行动方式，比如横向回转、纵向翻圈等，利用 3DS 主机内置的陀螺仪，玩家可体验机身与游戏中移动工具的联动，进行直观的操作。当然，不喜欢在公共场合大幅度活动身子的玩家也不必担心，运用十字键和功能键的传统操作依然得以保留。





◄▲用左右回转弹射激光，用翻圈回避实弹攻击，战斗画面非常华丽。

对应分享下载，最多支持四人联机！

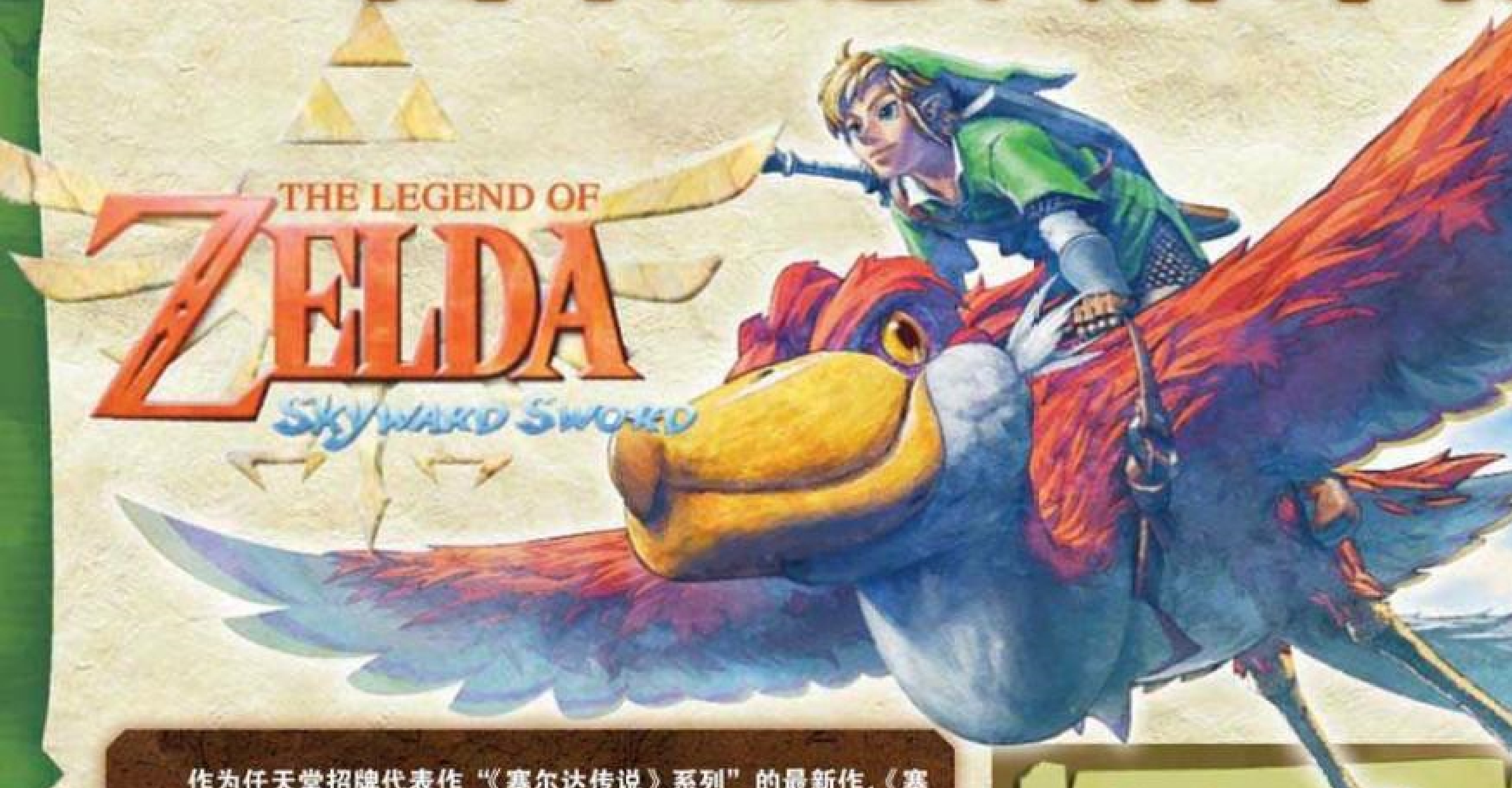


游戏除故事模式外，还能与朋友联机对战。四名 3DS 玩家里，只要有一人持有本作，便可分享给其他三人一起联机对战了。根据 E3 的现场试玩报告，该模式收录了 N64 版没有的新道具和新武器，利用 3DS 的摄像头功能，朋友的机体上还会即时地显示出他的脸部表情。能够在屏幕上看到朋友被击坠时的懊恼表情，那可是相当有快感的。

©1997–2011 Nintendo

文 八重樱 美编 NINA

“《塞尔达》系列”25周年纪念大作即将问世！





作为任天堂招牌代表作“《塞尔达传说》系列”的最新作，《塞尔达传说 天空之剑》自从于去年E3首度公开之后就备受粉丝玩家们的关注。而2011年冬季这个发售日，也赋予了这部Wii平台上的《塞尔达》新作一个特殊的纪念意义——它是《塞尔达》系列”25周年的纪念作品。这是一款返朴归真、追求最纯粹乐趣的《塞尔达》，运用Wii的体感能力，玩家可以更为投入到游戏之中，化身为林克去拯救美丽的塞尔达。

塞尔达传说 天空之剑	Nintendo	动作角色扮演
Wii The Legend of Zelda: Skyward Sword		日版
预定2011冬	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

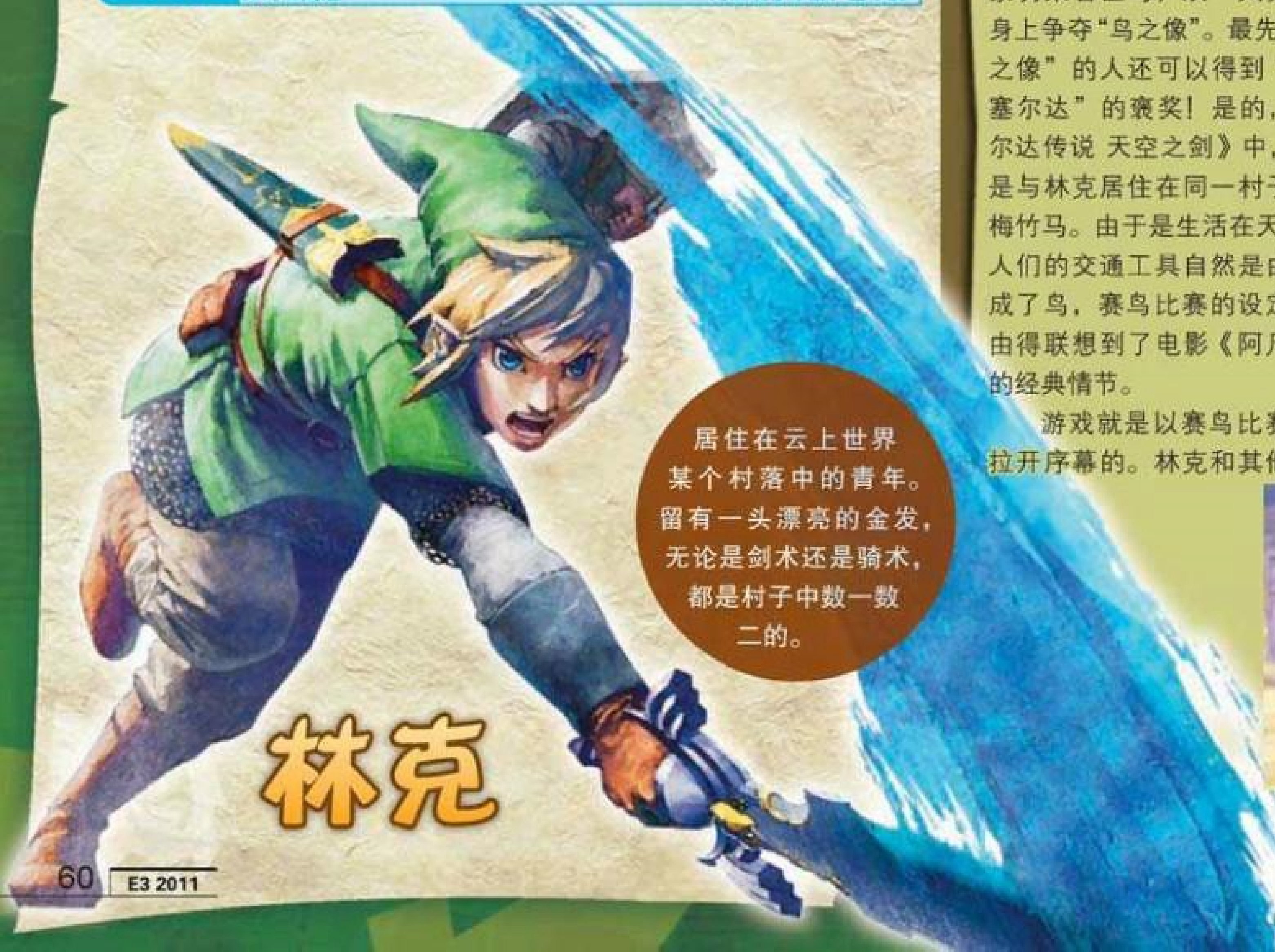
乘上巨鸟 驰骋苍穹

本作中，世界被分为了人类栖息生存的云上世界和魔物们肆虐横生的地面世界，林克就居住在云上世界的一个村落之中。该村落每隔一段时间就会在青年人中举行一场比赛，内容是要求大家骑乘着巨鸟，从一只黄色的鸟身上争夺“鸟之像”。最先取得“鸟之像”的人还可以得到“可爱的塞尔达”的褒奖！是的，在《塞尔达传说 天空之剑》中，塞尔达是与林克居住在同一村子中的青梅竹马。由于是生活在天空之中，人们的交通工具自然是由马匹变成了鸟，赛鸟比赛的设定让人不由得联想到了电影《阿凡达》中的经典情节。

游戏就是以赛鸟比赛为开端拉开序幕的。林克和其他几位参赛青年一起从悬崖边飞身跳下，在下落的过程中按下手柄的“+”键，林克的坐骑——一只红白相间的巨鸟就会及时出现接住主人。接下来就是操纵着巨鸟开始比赛。上下挥动Wii遥控器能令鸟振翅，左右倾斜控制器则是改变飞行方向。如果屏幕下方显示有羽毛时，还可以按“A”键加大振翅力度提升速度。这段赛鸟比赛将飞翔于空中所产生的飘浮感、滑翔感都表现得淋漓尽致，但是由于玩家需要控制林克赶超其他青年并且夺得“鸟之像”，所以操作还是比较困难的。

▼本作中的塞尔达是一位有着治愈般笑容的女孩子。在故事开篇不久，塞尔达便被怪物捉走，为拯救心爱的少女，林克也将踏上充满艰辛险阻的杀怪升级之路。





居住在云上世界某个村落中的青年。留有一头漂亮的金发，无论是剑术还是骑术，都是村子中数一数二的。

林克

©2011 Nintendo.All Rights Reserved.

杂志库 ZAZHIKU.COM

丰富的道具协助解谜与破敌





提到林克的招牌武器，自然是宝剑与弓箭的完美组合，在 2010 年 E3 公布的宣传影像中，还出现了鞭子和爆弹这两件道具，而今年 E3 的试玩版中，又有一种新道具出现在玩家面前，那就是“甲虫”。放出甲虫后，游戏视角就会变成甲虫的视点，玩家可用控制器控制其行进方向。甲虫的主要作用是帮助林克处理一些位于高处的谜题，例如切断绳索令箱子落下，或是成为林克的双眼深入敌人巢穴深处探知敌情，甚至可以切断蜘蛛怪的丝令它坠落到地面上等等，应用可谓是相当广泛。



本作的 BOSS 之一，一眼看上去就是个神经质的家伙，全身散发着邪恶的气息。这也是过往《塞尔达》系列”中从未出现过的敌人类型。

基拉希姆





▲遇到大量敌人聚集在一起时，使用爆弹可以实现速战速决的效果。当然，打倒敌人的方法并非只有一种，多尝试各种道具的组合来寻找适合自己的战术也是本作的特色之一。

▲蜘蛛的外皮非常厚实，只靠普通攻击很难对其造成伤害。但如果使用甲虫剪断连接蜘蛛与天花板之间的线，就能让它跌落到地面上，露出腹部的弱点。



◀▶骸骨剑士的实力相当于中 BOSS，他的二刀流攻击力相当可怕，由此也更需要玩家掌握好防御与进攻的准确时机。



颠覆传统印象的 BOSS 战！

熟悉“《塞尔达》系列”的玩家都知道，这个系列的 BOSS 大多都属于只要了解到了弱点就能轻易击败的类型，而且 BOSS 的弱点也都显而易见，只要认真观察它的形状和行动方式，就不难发现。但是在《塞尔达传说 天空之剑》中出场的基拉希姆却不是那么容易对付的类型。他不但只用手指就能挡下林克的宝剑攻击，更善于从远处急冲过来释放居合斩，亦可以一口气发射 5 枚光弹。对于初期的林克而言，与基拉希姆的交锋堪称是一场苦战。幸好在场地周围的壶中有不少回血道具，危急时刻能提供帮助。另外，从林克与基拉希姆的交谈中可以得知，塞尔达是与基拉希姆非常接近的存在，这是什么意思呢？莫非是说塞尔达其实是基拉希姆的族人吗？









和林克一起长大的少女，性情温柔善良，是村子中同龄异性们憧憬的对象。

塞尔达

杂志库 ZAZHIKU.COM

跨平台游戏集结

本届 E3 之所以让人觉得“大作太多”。除了第一方独占游戏的璀璨星光之外，大量来自第三方的跨平台游戏更是让人目不暇接。如今的电子游戏产业，大作跨平台已经是不可动摇的趋势，下面就让我们来检阅一下本届 E3 最拉风的第三方游戏！

万物之尘



体验“上帝之手”

万物之尘	Ubisoft	即时策略
多机种 From Dust		XBLA/PSN
预定2011年夏	游戏人数未定	售价未定
对应机种PS3/X360		

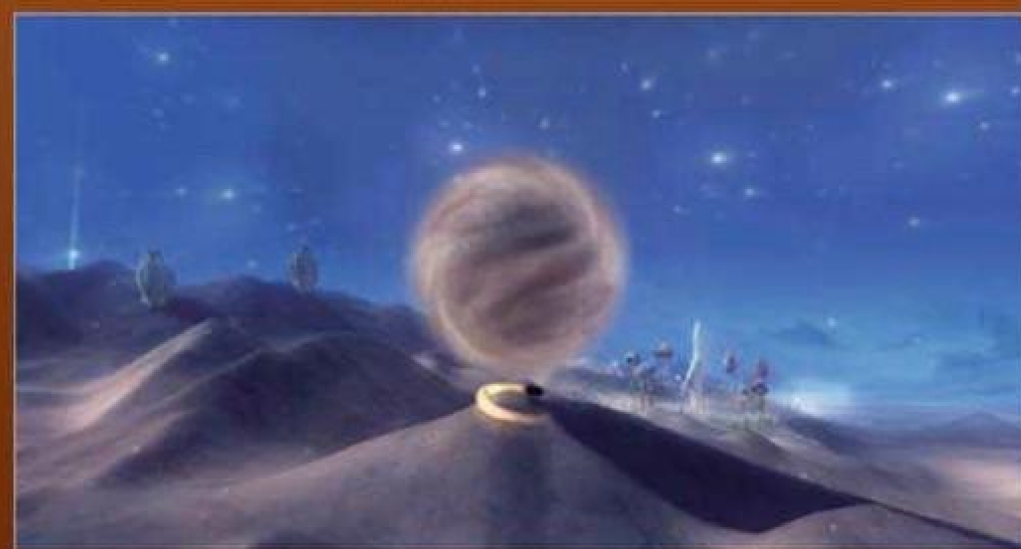
游戏业界一直不乏才华横溢的异质作品，1991 年，一款叫《异世界》(Another World) 的游戏在日本引起轰动。20 年后，这款游戏的制作人 Eric Chahi 再次亮相 E3，并带来了他的全平台最新作《万物之尘》。

这款游戏将提供给玩家一个原始的奇异世界，玩家采用上帝视角，同时也是在扮演上帝的角色。你要亲自动手控制这个世界中地形、流水、山脉的形成和变化迁移，从而为这个世界中的居民创造良好的生存条件。例如世界中的某个居民要过一条河，你要为他们从别的地方弄来一些水和岩石还有沙土，形成一条路。不仅如此，游戏中这些居民更多的时候是在躲避洪水、海啸、火山爆发等自然灾害，你要帮助他们创造逃生的可能。游戏中的物理作用是一大特点，比如你为正在逃生的人们创造了一条路，但是没有估计到潮汐的作用，涨潮时你的路就会被大海吞噬。因此很多世界中的居民会丧生。如何合理地改造这个世界，拯救万民于水火是你的责任。

制作人表示，本作的魅力来自于代入感，当你看到居民们因为你创造的路躲避了灾难之后，你会由衷地欣慰；而当一家老小因为你的过失丧生于灾难时也会觉得难过。这种感情上的相依和责任将成为玩家解谜的动力。本作由育碧发行，将于年内登陆 PS3、X360 双平台。



来自法国的 Eric Chahi 是一位充满艺术家气质的游戏人。



死亡岛



拥有超高画面素质的“类《丧尸围城》”作品

死亡岛	Deep Silver	动作冒险
多机种 Dead Island		美版
预定2011年9月6日	1-4人在线合作	售价未定
对应机种PS3/X360		

在今年 E3 的 SE 展台中，《狂野西部》开发商 Techland 带来的一款丧尸类动作游戏引起了不少人的兴趣。之前本作极具艺术气息的预告片赢得了全世界的关注，这次终于有机会一睹游戏的真容，本作给人的印象是“具有 RPG 和射击要素的丧尸动作游戏”。本作拥有多位主人公，试玩中玩家将扮演来自中国的女性 Xien Mei，她属于拥有极强柔韧性和运动神经的角色，也就是一般来说的刺客。像美式 RPG 一样，全角色共有三个技能树，其中两个共通，一个是个性技能树。游戏拥有升级系统，玩家能获得点数升级技能，还能收集各种装备道具，并且拥有制作武器的系统。游戏中允许玩家使用多种武器，不同武器击杀丧尸的演出效果也大不相同。比如用匕首的时候，将敌人断肢自不必说，横挥匕首时更能将丧尸的头削掉一半！画面表现将极为残忍血腥！

本作要素丰富，开发商宣称游戏的 4 人联机模式将会相当有趣。



事实上，本作除了给人模仿“《丧尸围城》系列”的感觉之外，还有一点是画面非常惊艳，相信有可能成为今年的一匹黑马。游戏由 Techland 开发，Deep Silver 发行，SE 北美代理发行，预定今年 9 月 6 日发售。



杂志库 ZAZHIKU.COM







潜龙谍影 和平行者高清版
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER HD EDITION

机种：PS3
发售日：2011年11月发售（暂定）
类型：动作

E3大展中虽然《潜龙谍影》的新作没有什么让人兴奋的消息，但是FANS们依然十分激动，因为Konami公布了一系列经典大作的高清重置版，终于让老FANS们圆了一把高清梦。

《潜龙谍影：和平行者高清版》此游戏是原PSP平台上的"潜龙谍影：和平行者"的高清重置版本，首先游戏画面的3D画面进行了高清重置化。而游戏的2D画面也进行了抗锯齿的高清重制。

除此之外游戏的操作方式针对PS3的手柄进行了重新调整，例如增加了对右摇杆的支持和手柄震动的支持，游戏的音效也进行了重新调整，使得游戏的临场感大增，带给玩家全新的享受。

由于PSP版和可以PS3版共用记录，所以方便玩家无论在家还是在外面都可以享受这款作品。最高支持6人进行线上游戏。

遗憾的是，该游戏是被列入为"PSP高清计划"内，所以奖杯控玩家们要失望了，因为这个计划里的游戏不支持奖杯系统。

另外，目前获得的信息表示，该版本仅在日本地区发售，且为PS3独占（因为XBLA版本的还在审议中，但登陆X360平台的可能性还是很大的）。



潜龙谍影 高清收藏版（暂名）
METAL GEAR SOLID HD Collection

机种：PS3/X360
发售日：2011年11月发售（暂定）
类型：动作

本游戏是"《潜龙谍影》系列"的高清合集包，除了《潜龙谍影：和平行者》的高清版外，PS2平台上的2代和3代的高清化版本也收录在其中，可谓分量十足。

2代和3代进化也是很大的，首先游戏画面并非模拟器画面而是为了PS3和X360进行的重制，当然因为分辨率的提高也要设计的新用户界面，而2D原画也经过了重新绘制。

为了增加临场感而增强的音效，还有全新的奖杯和成就在等着玩家去获得，无论是新老玩家都会有新的体验和收获，身为系列FANS怎么能不心动？

该作仅在北美欧洲发售，日版的高清合集只收录了《潜龙谍影2》和《潜龙谍影3》。







终极地带 高清收藏版（暂名）
ZONE OF THE ENDERS HD Collection

机种：PS3/X360
发售日：2012年内
类型：动作

说起潜龙谍影系列 就不得不想到著名制作人小岛秀夫，而想起小岛秀夫就不得不想起另外一款作品《终极地带》，也就是"《ZOE》系列"。

游戏在PS2平台推出过两部作品，虽然这么多年没出过续作，但是凭借（当时）炫目的游戏画面、特别强调机体操作的爽快感、多样的近身攻击等，所以此系列人气依然很高。

就在玩家怨念着新的续作时，Konami公布了这款包括系列1代和2代的高清合集版。

虽然不是新作，但是凭借着重新制作的画面、新的音效，想必可以给我们带来新的体验，为了新的奖杯，让我们踏上新的征途吧。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 清国清城 美编 anubis



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

刺客信条 启示录	Ubisoft		动作
多机种	Assassin's Creed: Revelations		美版
	预定2011年11月发售	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

《刺客信条》原本只是育碧的一次充满野心的实验，结果不仅是大获成功，而且获得了持续性的成功，如今该系列已成为育碧的头马。每一作的质量都在不断提高，玩家也不断地希望玩到下一作。

"《刺客信条》系列"的每一作不止是提高规模，而是不断引入新概念。而这款最新作将会是系列的一次意义深远的进化，将会加入令人吃惊的新游戏系统，会有令人惊叹的新场所，还将对原有的所有系统进行改进。同时《刺客信条 启示录》也是一次总结，是对迄今为止所有剧情线索的总结，将为埃泰尔和Ezio的故事划上句号。

本作的开发周期仍然只有一年，要在这么短的时间里完成规模如此宏大的游戏，还要确保质量与充分的进化程度，育碧为本作投入了公司历史上规模最大的开发团队。育碧蒙特利尔仍是本作的主力团队，该工作室总共投入了200多人。此外法国的Ubisoft Annecy、瑞典的Ubisoft Massive、罗马尼亚的Ubisoft Bucharest，以及育碧新加坡和育碧魁北克城都参与了本作的开发，每个团队都有各自的任务。将所有开发人员加起来，本作已是育碧历史上当之无愧的最大制作规模。

世界交汇之地

当你进入《刺客信条》的世界，一个重要的乐趣就是它丰富的历史背景与场所。在前作中，玩家已经探索了文艺复兴时期的罗马，虽然令人兴奋，不过场景上与《刺客信条 II》有许多相似之处。本作将带给你一个新的世界：16世纪奥斯曼帝国鼎盛期的君士坦丁堡。当时奥斯曼帝国刚刚将该地区占领，并将其更名为伊斯坦布尔。这座大都市是各种文化与意识形态的融汇之处，种种鲜明的风格对比与文化交融随处可见，在那里可以看到自古以来各种主要文明的痕迹，可以看到东西方文化的激烈碰撞。

在1511年，拜占庭帝国已逃离君士坦丁堡，但他们的影响力与间谍依旧存在，其中就包括圣堂武士的成员。当时的苏丹行将就木，他的子孙们已经在为王位继承权而明争暗斗，谋杀与全面冲突在所难免。

在游戏中，君士坦丁堡分为四大地区，这些地区之间以河流和山脉为自然分界线。本作创意总监Alexandre Amancio说："通常《刺客信条》里的城市都是扁平的，君士坦丁堡实际上是建设在很多斜坡之上，在城市中任何时候都能看到充满冲击力的远景。"

著名的圣索菲亚大教堂将会是玩家经常拜访的一个地方，周围是富人区，有多栋高耸的大理石建筑，有宏伟的清真寺，以及富裕的居民。附近是巴耶赛特商业区，以及军队的兵工厂。在更遥远的西面，是城市的贫民区，摇摇欲坠的木质建筑攀附于山间，古遗址点缀于贫民区之间，比如被遗忘的瓦伦斯水道桥，就仿佛在提醒人们它的种种往事。穿过金角湾的水域是加拉塔地区，这是整个城市惟一一个真正属于亚洲的一块地方，那里是真正的"四海一家"，可以看到世界各地的建筑风格，包括意大利、土耳其、拜占庭、希腊与亚洲风格。



©2011 Ubisoft. All Rights Reserved.

ZAZHIKU.COM



一切谜底都将揭晓！



圣索菲亚大教堂

本作开发团队前往伊斯坦布尔、土耳其等地取景，拍摄了无数照片。游戏中的很多建筑至今依旧保存完好。



君士坦丁堡

这座巨大的城市又叫伊斯坦布尔，建筑风格多样，有许多神秘场所，也带来了全新玩法。

追寻祖辈足迹

目前公布的DEMO是从城市高处开始，Amancio说：“君士坦丁堡的建筑密度比罗马高，规模也更大。”本作的大部分时间是在君士坦丁堡，不过也有其他场所。在它附近就是地下之城卡帕多奇亚。卡帕多奇亚是至今在土耳其仍然存在的旅游景点，那里与《刺客信条》过去的任何关卡都不一样。Ezio探索的是多层的隧道与地下室，那里的规模十分庞大，有一万多人在那里居住了一百多年。城市的周围群山环绕，还有一片空旷的乡村地区供玩家探索。

游戏一开始，Ezio到古老的刺客要塞玛斯亚夫朝圣。埃泰尔的时代过去了300多年，这里的面貌已经发生了巨大的变化。周围的村庄已经荒废，但堡垒的城墙仍在。Ezio在那里发现了推动故事发展的重要线索。



卡帕多奇亚

这座地下之城是圣堂武士在该地区的权力中心。Amancio说：“这是圣堂武士之城，到那里就像进入了野兽的腹地。”

ZAZHIKU.COM



两条故事主线

如今 Ezio 已 50 多岁，回首人生，他对自己的刺客生涯感到困惑，所以他到玛斯亚夫寻找祖先埃泰尔的足迹。但是那里已经被圣堂武士占领，抓住一个圣堂武士拷问之后，得知在玛斯亚夫隐藏着极其重要的圣物。如果圣堂武士得到这种圣物，他们就能打败刺客组织。不过要找到五个古代封印才能找到圣物，关于这些封印的线索将 Ezio 带到了君士坦丁堡。

之后的故事有两条主线，首先是要尽快找到 4 个隐藏封印，必须赶在敌人之前。第二条主线是关于第五个封印，它已经被圣堂武士占有。

到君士坦丁堡后，Ezio 遇到了刺客大师 Yusuf Tazim，还有失去拜占庭王位继承权的 Manuel Palaeologos，这位纨绔子弟与圣堂武士关系密切。Ezio 还认识了目前掌握整个城市的 Ahmet 王子，以及苏莱曼王子，他最终将成为历史上著名的苏莱曼大帝。在本作中他才 17 岁，刚刚被他的苏丹祖父赐封为地方官。苏莱曼从 Ezio 那里学到了许多，而 Ezio 也看到了这个年轻人成为伟人的潜力。





玛斯亚夫

《刺客信条》的 300 年后，Ezio 来到了祖先埃泰尔的家乡，却发现那里已被圣堂武士占领。

杂志库 ZAZHIKU.COM

Ezio 的挚爱

也许最重要的是，Ezio 终于遇到了他生命中重要的女人。她叫 Sofia Sorto，是君士坦丁堡市中心的一个书商。她是来自威尼斯的移民，希望将知识带到这座大城市。刚刚发明的印刷术使书本迅速流行，而 Sofia 渴望着与人们分享知识。对她来说，Ezio 是一个英俊的绅士，只是他的爱好有些奇怪。而 Ezio 从 Sofia 的脸上仿佛能看到，如果自己不是刺客，会过上怎样平凡幸福的生活。他和她走得越来越近，但他仍然不敢告诉她自己的真实身份。

本作中 Ezio 寻找的封印不是普通的古代钥匙，它们是来自失落的第一次文明的圣物，是记录了埃泰尔记忆的光盘。正如 Desmond 使用 Animus 窥见 Ezio 的人生，Ezio 会使用这些封印窥见埃泰尔经历过的一些事件——也就是说，在本作中你将有机会再次扮演埃泰尔！



◀滑索就相当于城里的"高速公路"，可以迅速到达目的地，也便于奇袭。



■炸弹与钩刃的结合使本作的动作节奏大大加快。



AHMET
奥斯曼帝国的正统继承人，他的父亲和兄长终日为继承权而争夺。

苏莱曼
17 岁的年轻人，未来将成为苏莱曼大帝，历史上最著名的领袖之一。



Sofia Sorto
《刺客信条》并不是所有角色都根据史实，这个女子是 Ezio 的最爱，她是根据阿尔布莱希特·丢勒名画《威尼斯少女肖像》设计的。



Manuel Palaeologos
这位拜占庭皇帝仍然与圣堂武士有关联，但忠诚度未知。

钩刃与炸弹

前几作都引入了新武器与装备，但是要说对游戏性的影响，都比不上本作的钩刃。当时在君士坦丁堡的刺客中，这种钩刃非常流行。Ezio 将它装到原有的腕刃上，它鹰勾状的尾部可勾住滑索，在楼顶之间滑行，可以在滑行途中跳落到敌人身边将其刺杀。使用钩刃在建筑物外墙上爬行，还可以利用周围环境使自己更快地向上弹射。在目前演示的 DEMO 中可以看到 Ezio 用这种钩刃几秒钟就爬上一座四层的建筑。Amancio 表示，通过钩刃可以使移动速度加快 30%。

钩刃在战斗中也非常实用。前作引入了连环杀，不过仍然要靠防守反击才能发动，而钩刃可以将敌人勾到面前再发动连续技，在战斗中会处于更加主动有利的地位。Ezio 可以飞身向前，用钩刃勾住敌人，然后用力将其甩向空中，接着继续快速向前奔跑。这样战斗与行动的节奏都大大加快，而且更加融为一体。

本作中 Ezio 还会制造炸弹，寻找或购买必要的原料，就可以创造出炸弹。通过不同的原料组合，可以制造出 300 多种功能各异的炸弹，有的是引开敌人的闪光弹，有的是掩人耳目的烟雾弹，有的是大杀伤力的炸弹，还有一种炸弹能在 Ezio 身后撒下蒺藜，妨碍敌人追击。

本作的操作系统有所改变，将钩刃和炸弹更好地应用于游戏中。钩刃对应的是 B 键或○键，炸弹与投射武器是 Y 键或△键。你可以大角度挥刀放倒敌人，同时按键往地面扔颗炸弹，然后再用钩刃抓住下一个敌人。

有几十年刺客经验的 Ezio 练就了更强的鹰眼能力，能够听到更远的地方 NPC 的对话，或者听到敌人急促的心跳。通过这种能力可以侦查到敌人的行动路线，然后提前一步设置炸弹或陷阱。这种第六感对本作的重要性越来越高。



ZAZHIKU



攻城略地

在君士坦丁堡，各个势力之间的冲突主要围绕几个地区的控制权，而这又是靠“刺客之穴”进行管辖。要占领这些巢穴，就要将相应的圣堂武士攻破。比起前作的占领 Borgia 之塔，本作的攻城略地更讲究策略。成功占领之后，这些巢穴就成为你在君士坦丁堡的行动基地。控制巢穴之后，可以将该地区的所有建筑升级，包括巢穴本身。作为升级的表现之一，各建筑的屋顶之间会有更多滑索。你还可以把敌对的拜占庭圣堂武士变成中立的土耳其士兵。

不过对地区的控制权是有可能易主的。名声建立起来之后，将会引起刺客们的注意，圣堂武士对你的巢穴发动攻击的几率也大大提高，你要守住自己的地盘。你可以建立起自己的刺客军团，如果你无暇打理，可以随便进入自己控制的任何一个巢穴，派手下为你代劳。与前作一样，训练有素的刺客成功的可能性较高。

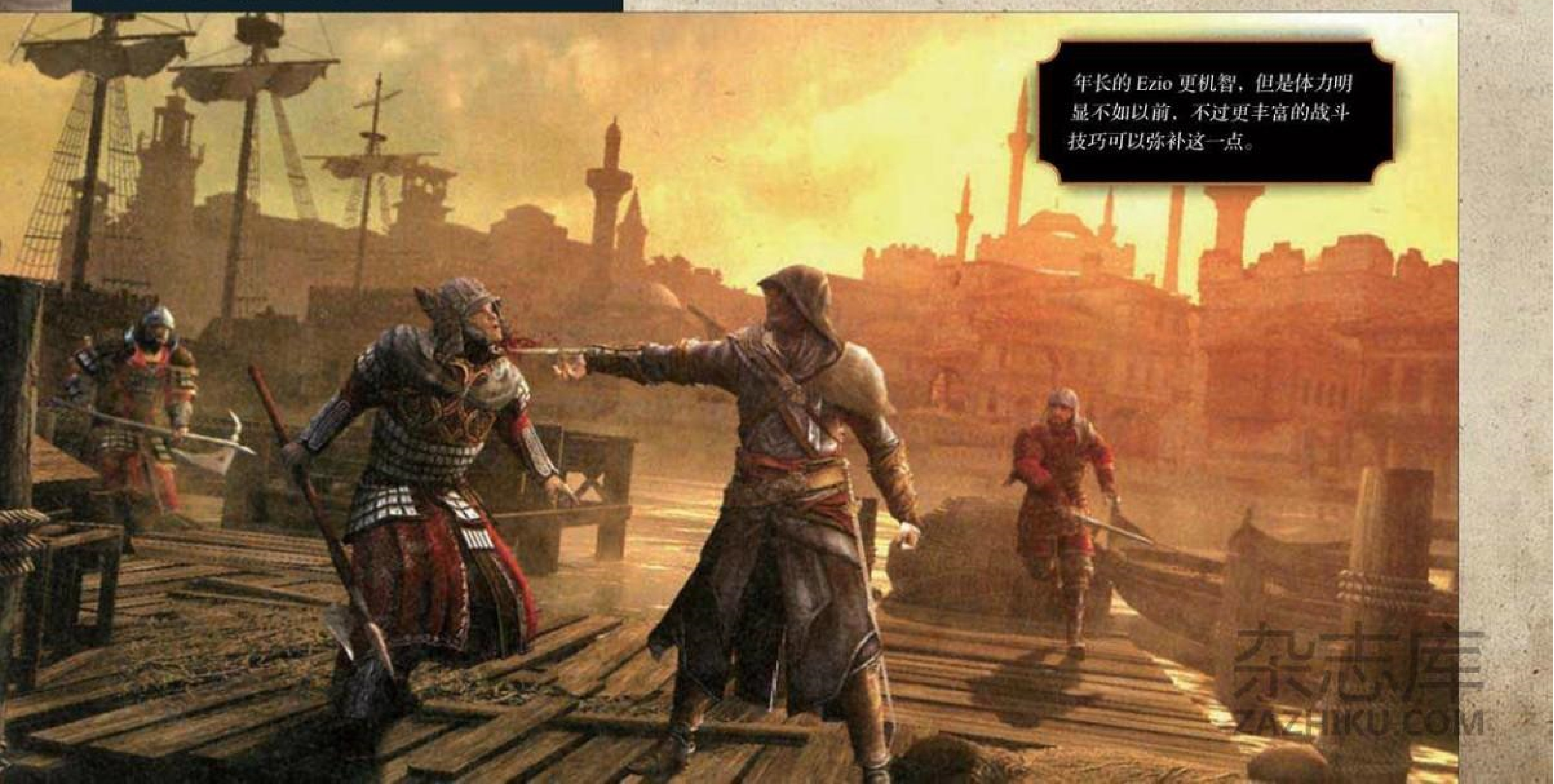
本作也有刺客升级系统，等级上限从 10 级提高到 15 级。你的追随者们是更加有血有肉的角色，他们的相貌与能力同样可以定制。有这些手下相助，你的势力会渗透到地中海的许多其他城市，将你的刺客军团派往各地。而掌握这些地区会为你赢得金钱奖励、炸弹原料等。

更真实的世界

将玩家带到一个新舞台的同时，育碧将为玩家创造一个更真实的世界。本作会有更强的电影表现力，尤其是那些根据剧本发展的重要时刻。游戏系统与叙事方式会有更好的结合。DEMO 中可以看到 Ezio 在玛斯亚夫堡垒外躲避圣堂武士，镜头跟着他高速移动。越过坍塌的铁索桥，镜头的移动极具戏剧张力。当他沿着悬崖峭壁前进，镜头向后拉，可以看到一群圣堂武士弓箭手朝他放箭。将电影化的镜头设置与精巧设计的场景结合，本作的剧情演出有着强烈的冲击力。

Ezio 在人群中移动的时候，会有随机事件发生，比如有强盗抓住了某个商人，或者小巷子里有个女孩哭喊着向你求助。你可以选择多管闲事，或者继续做自己的事。本作也会有类似于达芬奇飞行器的特殊装置，游戏中还加入了平台动作式的分支任务。这些新任务将围绕某尚未公布的历史名人。

本作也使用了全新的面部表情捕捉技术。这种新技术叫 Mocam，有点像《黑色洛城》使用的动作扫描技术，能够捕捉演员的实际面部表情。不同的是，育碧使用的是一种头盔，罩在演员的头上，面部有一个镜头，演员做出各种表情，镜头会根据不同演员的表情自动调整。这些表情出现在场景中时，系统会识别不同角色，并将捕捉到的表情自动匹配到游戏中的对应角色，然后动作设计师进行手动微调。这种表情识别软件与一种捕捉不同面部的相关技术结合，将不同特征的面部进行混合，产生新的角色。这样就可以方便快捷地生成无数个面部特征各不相同的 NPC，不像其他游戏那样到处都是似曾相识的大众脸。而且就算只是路人甲，也会有让你吃惊的逼真表情。



年长的 Ezio 更机智，但是体力明显不如以前，不过更丰富的战斗技巧可以弥补这一点。

杂志库 ZAZHIKU.COM

更讲究剧情的多人模式

前作引入了大受欢迎的多人模式，本作的多人模式将以此为基础，加入新角色与地点，对一些细节进行改进，同时更注重剧情。

多人模式中，玩家扮演圣堂武士的新兵，训练使用 Animus 和刺客的技巧。随着等级的提升，实际上就是在 Abstergo 内部实现晋升，你将更深入了解 Abstergo 的秘密与圣堂武士的动机。

人物的外表和武器可以定制，玩家可以创建自己的公会，并设计自己的公会服装。游戏过程中会得到新角色和新功能，某些角色需要在单人模式中开启之后才能用。育碧今后会举办形形色色的比赛。



THE VANGUARD
这个强悍的哥萨克人拼命地保卫着自己的家乡，抵抗入侵的奥斯曼帝国。圣堂武士利用这种恐惧，以金钱与权力相诱。

THE GUARDIAN
东非某国苏丹的远房亲戚，他狂热地信仰圣堂武士的理念：通过秩序与维稳才能实现和平。



THE SENTINE
原本是刺客组织的成员，由于刺客组织与奥斯曼帝国和平共处，因此决定转投圣堂武士，为了复仇而战。

THE BOMBARDIER
表面上是奥斯曼炮兵部队的一员，实际上是抵抗组织的奸细，与圣堂武士关系密切。



罗德岛
本作有多张新多人模式地图是在罗德岛，医院骑士团将那里变成了抵抗奥斯曼帝国的堡垒。

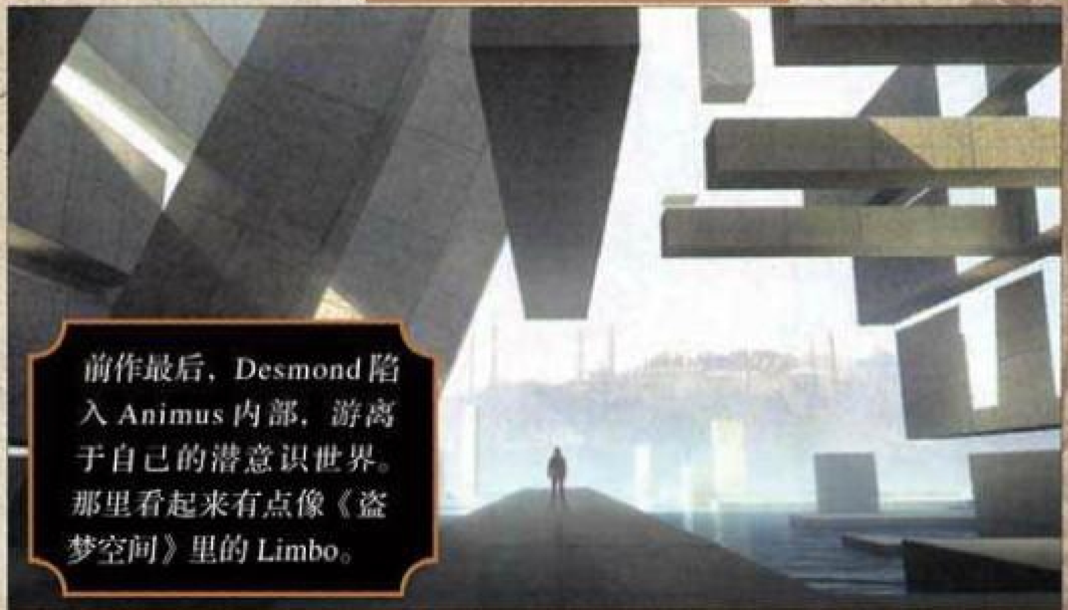
意识世界

在前作的最后，Desmond 陷入昏迷状态。这些事件的意外发展引致本作最神秘、最错综复杂的故事层面——本作将进入 Desmond 的潜意识！

由于长期暴露于 Animus，以及前作最后令人震惊的事件，Desmond 的意识再也无法承担。他的意识因此而破碎，所以研究者只能将他重新放入 Animus，机器的基础设施可能可以保持他的意识活跃。在那里，Desmond 从相当于 Animus 加载空间的“白屋”陷入相当于安全模式的“黑屋”。在那里 Desmond 会看到自己的许多记忆，终于玩家可以从这些线索里了解 Desmond 的背景故事。这个超现实的意识世界是由 Desmond 的记忆碎片和 Animus 的未来派建筑组成。

在这种意识世界特殊关卡里，将会以特殊的方式控制 Desmond 行动。Amancio 说：“这将会是系列全新的游戏方式。”这是将剧情融入到解谜中的特殊关卡，玩家的主要任务相当于是帮助 Desmond 重建自己的意识世界，随着 Desmond 对自身意识掌控度的提高，周围破碎的场景会逐渐完善成完整的现实场景。要让 Desmond 苏醒过来，就要帮他修复破碎的意识。而修复意识的关键是在他人生中的一个关键时刻，一个连接 Desmond、埃泰尔和 Ezio 的关键时刻……

Desmond 并不是 Animus 的第一个受害者，在他之前，Subject 16 也迷失在机器中。Desmond 的黑屋关卡究竟隐藏了怎样的秘密？这恐怕会成为本作最大的谜团。



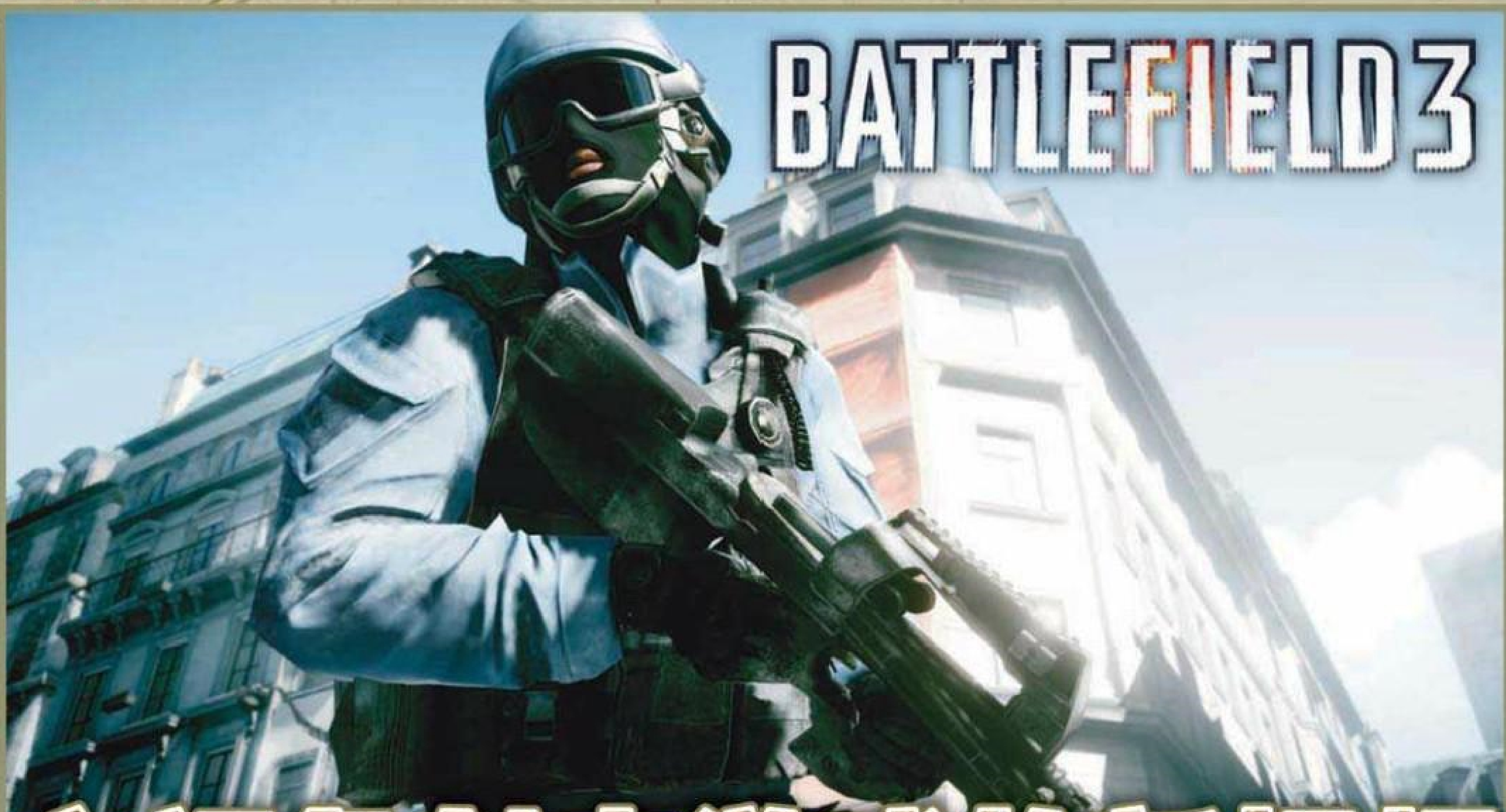
前作最后，Desmond 陷入 Animus 内部，游离于自己的潜意识世界。那里看起来有点像《盗梦空间》里的 Limbo。

揭开谜底

“《刺客信条》系列”的剧情一向为人称道，不过也积累了许多未解之谜。本作的副标题有“揭开谜底”之意，相信许多谜团都会在本作中找到答案。谁是 Subject 16？ Lucy、Shaun、Rebecca 等人状况如何？第一次文明是如何消失的？来自第一次文明的 Juno 和 Minerva 有何关联？埃泰尔、Ezio 和 Desmond 有何关联？最后的圣殿在哪里？……创意总监 Alexandre Amancio 表示这一切都会在本作中揭晓。

ZAZHIKU

文 天行者 Forest_noir 美编 NINA



主视角射击游戏的新标杆

战地3	Electronic Arts	主视角射击
多机种 Battlefield 3		美版
2011年10月25日	1人	59.95美元
对应机种为PS3、X360		

作为本届E3的大赢家之一，《战地3》给人留下了太过深刻的印象。凭借强大的寒霜2引擎，游戏在场景可破坏性与动态光源的表现人令人叹为观止；而游戏中的各种小细节无不展现出DICE小组一丝不苟的精神，即使大家都明白游戏的主机版画面比起PC版会有一定程度的缩水，但是我们仍然有理由相信，主机版的《战地3》有实力将家用机FPS游戏提升到一个新的高度。

单人模式


■这个任务中玩家扮演的就是Black。

《战地3》明显借鉴了多部经典剧集和电影，比如《杀戮一代》《拆弹部队》和《黑鹰坠落》，从表现力上来看这更像是一部纪录片。《战地3》的剧情比较简单，讲述了2014年，人民解放抵抗组织（简称PLR）在全世界范围内进行恐怖袭击，玩家将扮演美俄两国的士兵与他们战斗。这一次的战场将横跨欧洲、美国和中东，其中包括伊拉克北部城镇苏莱曼尼亚、德黑兰、纽约和巴黎。而我们也将扮演多名角色，目前已知的有三位角色，他们分别是：

Henry Blackburm上士，所属海军陆战队第一侦查营，昵称Black。

Jonathan Miller下士，所属海军陆战队第一坦克营，昵称Jono，并且他是两个儿子的父亲。

Dmitri Mayakovsky，所属俄罗斯特种部队Spetsnaz，是名卧底特工，为人心狠手辣，冷酷无情。

另外从泄露的配音演员招募清单上，我们还能发现其他角色的名字，不过他们是否会出现在游戏的正式版中就不得而知了。


■游戏的故事板。

姓名	职业
Whistler	美国国家安全局审讯顾问
Gordon	美国国家安全局特工
Cole	美国海军陆战队中尉，战地指挥官
Joseph	拥有黎巴嫩和美国双重国籍的国际恐怖分子
Argent	美国海军陆战队一等兵，负责装填坦克的炮弹和无线电联络
Faruk	伊朗政治联盟领袖
Kaffarov	游走在塔吉克斯坦和俄罗斯的军火商
Vlad	俄罗斯特工
Kirll	俄罗斯特工

©2011 Electronic Arts Inc.

杂志库 ZAZHIKU.COM


■随时都可能被爆炸搞得四脚朝天。





逼真的人物动作

借助强悍的寒霜 2 引擎，游戏中所有人物无论是奔跑、撞门、翻越障碍物，还是被 RPG 轰上天后又落到地面，动作都显得极度逼真自然。DICE 更是请来了前 SAS 军士 Andy McNab 为游戏提供动作捕捉，其专业程度可见一斑。


□同样的掩体，两种不同的倚靠方式。

场景破坏 3.0

寒霜 2 最擅长的就是展现惊人的破坏效果，观赏性也是非常之高。这里的破坏效果分为三种：微型破坏、完全摧毁和大范围预设破坏。

微型破坏主要表现在游戏中用机枪能直接把低矮的墙体打碎，又或者用子弹在墙上开个洞，然后通过这个洞口往外射击。

完全摧毁就是玩家能用手里的武器摧毁一整栋建筑，但是建筑倒塌时的动画和碎片都是预设的。


□一栋建筑被摧毁。


▲ AT4 的威力还不至于把楼炸成这样，这个效果都是大范围预设破坏的“功劳”。

而大范围预设破坏指的是在指定地点预设范围巨大的破坏效果，当玩家在作战中达成触发条件即可激活。比如预告片中被 AT4 摧毁的大楼，地震中倒塌的大楼和损毁的路面，以及“地铁行动”中友军战斗机投弹炸出的洞口。这和《COD》系列”中频繁使用的“脚本破坏”是一个道理。

杂志库 ZAZHIKU.COM

载具战

在 EA 的发布会现场，《战地 3》的制作人 Patrick Bac 为大家演示了单人流程中的“雷霆万钧 (Thunder Run)”关卡。

值得注意的是坦克战中画面的左边显示的是“主炮仰角”而下方则显示的是“测距值”。测距值就是坦克与瞄准对象之间的预估值，通过这个数值来改变主炮仰角。它们之间存在着一种公式，但目前这个公式还不得而知，想必游戏发售后这会成为玩家争相研究的课题吧，因为它在网战中同样适用。





▼一个小花絮，演示开始有一组恐龙玩具的特写镜头，看似平淡无奇的桥段却引发了欧美网民的热烈讨论，甚至连 DICE 的游戏设计师 Gustav Halling 也在自己的微博中提到“你们注意到 E3 演示 DEMO 中的那只恐龙了吗”。著名的 4chan 论坛网友借此发挥，称大家对《COD MW2》表示不满的原因就是游戏中没有恐龙……

►当切换为机枪模式时，准心也会随之改变。



▲坦克战由于是在沙漠上进行的，因此风沙会阻挡视线，影响瞄准精度，“热成像模式”能解决这个烦恼。





“《战地》系列”中的载具种类和数量一直是同类型游戏中当之无愧的老大，《战地 3》也不例外，目前已确认登陆游戏的载具就多达数十种之多，其中包括 M1A2 艾布拉姆斯主战坦克、T90 主战坦克、LAV-25 步兵战车、BMP2 步兵战车、UH-60 “黑鹰”通用直升机、AH-64D 长弓阿帕奇武装直升机、F/A-18E “超级大黄蜂”战斗机、F-16 战斗机、SU-35 战斗机等等等等，而且这也仅仅是冰山一角，更多的载具还请玩家在游戏中慢慢发现吧。

多人模式

众所周知，“《战地》系列”的多人对战讲求团队合作和战术配合，个人英雄主义在这里并不吃香。

职业

《战地 3》同《战地 恶人连 2》一样，有四种职业供玩家选择，团队合作和战术配合才是取胜的关键。由于官方并没有公布更多的情报，因此部分职业的装备情况只能推测。

突击兵	支援兵	工程师	侦察兵
主武器：突击步枪（如 M16A4、AK74M）	主武器：机枪（如 M249、Pecheneg）	主武器：短突击步枪 / 冲锋枪（如 M4A1、AKS74U、P90）	主武器：狙击步枪（如 MK11、SVD、SKS）
职业装备 1：电击器 / 榴弹挂件（需解锁）	职业装备 1：未知	职业装备 1：火箭筒	职业装备 1：C4
职业装备 2：医疗包	职业装备 2：弹药补给包	职业装备 2：焊枪	职业装备 2：UAV（未定）

多人模式

《战地 3》包含了 4 种多人模式，分别是死亡竞赛（Death Match）、征服（Conquest）、狂袭（Rush）和合作（CO-OP）。前三种和《战地 反叛连 2》中的是一样的，最后一种合作模式官方仍没有给出进一步的消息。

■全新的自定义狗牌系统。



这一次 E3 展放出了许多关于多人模式的情报，重点总结归纳如下：

1. 对战仍然采用四人小队制，阵亡后只能在队长身边复活，由于扮演队长的玩家一旦阵亡，队员就只能返回基地重生，因此这对小队的整体配合有了更高的要求；



■用匕首刺杀的特写非常酷。

2. 载具被彻底摧毁前会进入一种载具无法移动、只有炮台还能运作的瘫痪状态。工程师如在限定时间内抢修载具则能帮助载具解除这个状态；

3. 被火箭、炮弹直击的悍马或装甲车，不再杀死全车的乘客了。只有直击部位的乘客会死，而其他幸存者可以在载具瘫痪时弃车逃离；

杂志库 ZAZHIKU.COM

4. 士兵和载具都具有自动恢复的能力。而前者会在火力压制下强制中断，后者只能恢复少量的耐久值；

5. 自定义狗牌系统，玩家能自定义自己狗牌上面的图案，并且能附上各种战斗数据。不过只有从敌人背后用匕首刺杀才能获得狗牌；

6. 未打空弹匣的情况下换弹，弹匣容量 +1；

7. 用匕首刺杀敌人时会进入一段预设的动画，不过这时候你全身上下仍有攻击判定；

8. 新增火力压制得分，即对着敌人乱扫一气也没能打死任何敌人的情况下也能得到 10 分；

9. 装备双脚架的机枪或者狙击枪，可在任意平面展开，提升射击精度；

10. 工程师装备的战术手电，除了可以在微光或是夜晚战场提供照明外，还能近距离照射敌人，让敌方短暂致盲。



▲在小地图右边的是小队成员列表，成员的名字前面有所属职业的标示，而小队长前面有个五角星；其他小队队友的名字都以蓝色显示，生命值则是在右下角以百分比显示。



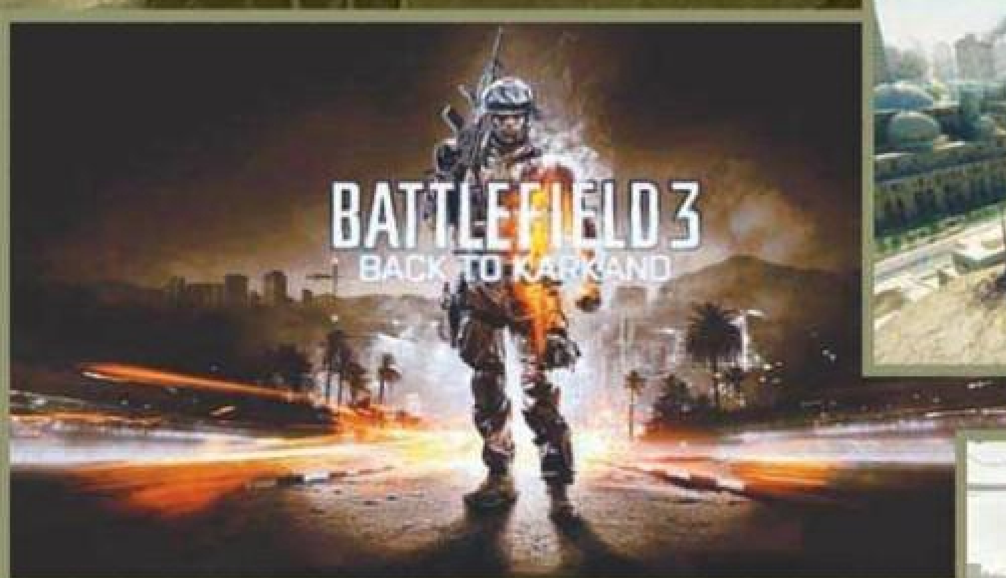


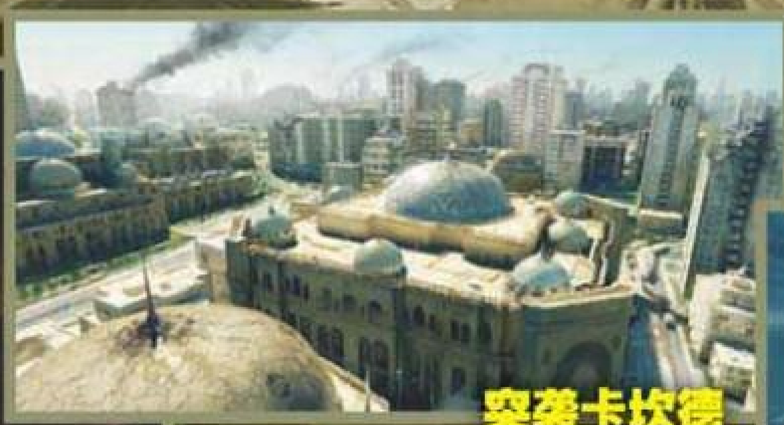
▲前面车旁边的这就是本作中的 M-COM 了。

◀这里友军的空中支援会炸出一条通道来继续前进。

E3 上 EA 为玩家提供了狂袭模式的试玩，这张地图名为“地铁行动（Operation Metro）”。这是一张 16v16 的地图，16 名玩家和 16 名并不在会场的 EA 员工对战，玩家扮演的则是攻方，需要拿下被占领的证券交易所。整个试玩过程中负责防守 EA 的员工明显“放水”，他们几乎不会去拆除玩家安置好的炸弹，而一旁的工作人员还会对你进行游戏指导，让你在毫无障碍的情况下体验整张地图。

重返卡坎德





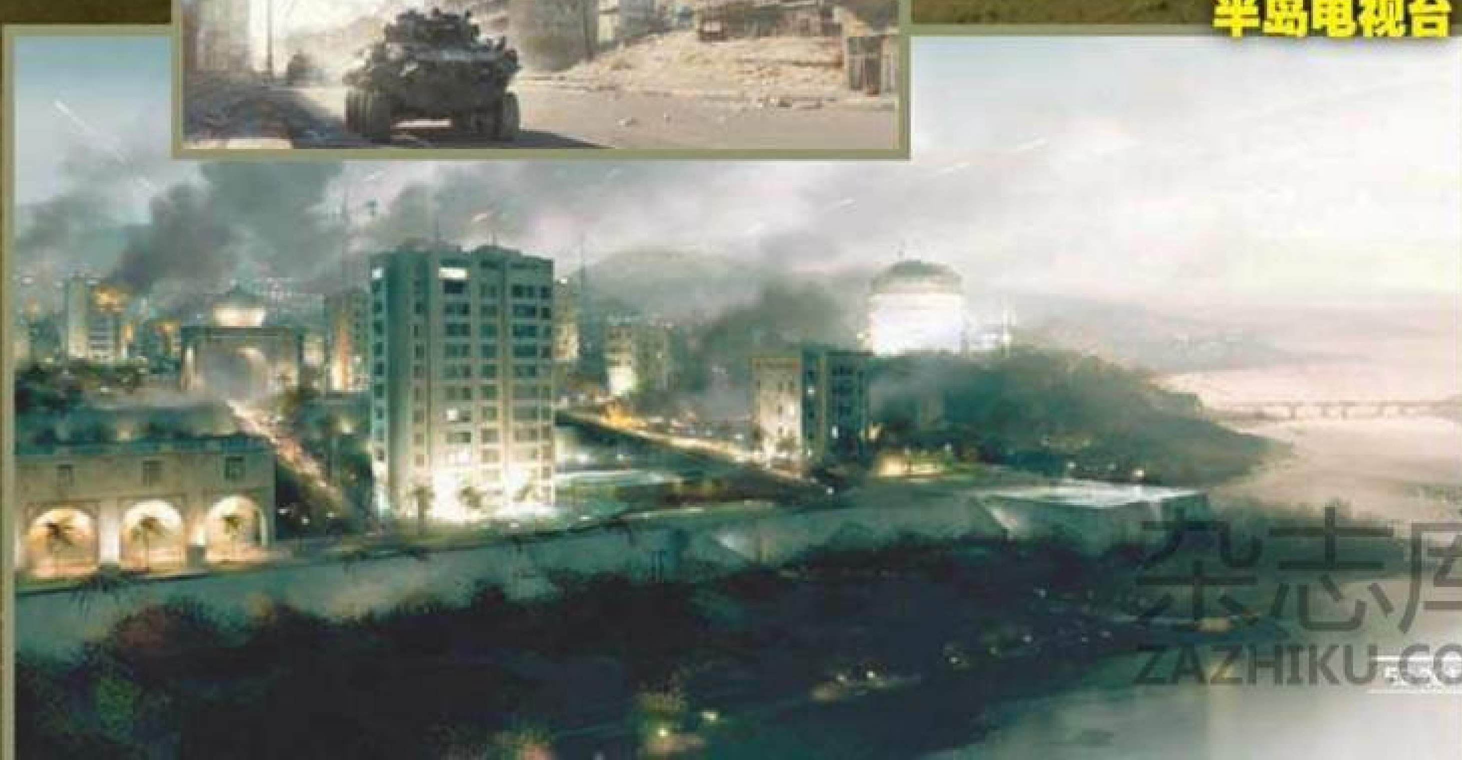
突袭卡坎德



威克岛



阿曼湾



半岛电视台

《战地》史上最经典的四张地图将被重制后登陆《战地 3》，它们分别是突袭卡坎德（Strike At Karkand）、威克岛（Wake Island）、阿曼湾（Gulf of Oman）和半岛电视台（Sharqi Penisula）。其中“突袭卡坎德”曾被国外媒体评为史上最佳多人游戏地图第二名（第一名为《反恐精英》中的 dust_2 地图）。不管是新手还是老鸟都应该期待它们的回归，重制后的地图将会给玩家带来史无前例的对战体验。“重返卡坎德”地图包将会在游戏发售后以 DLC 形式推出，而购买了限定版的玩家将会免费获得。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文 天行者 美编 NINA

CALL OF DUTY ELITE

为COD玩家量身打造的社交互动平台——COD Elite

E3展之前，有关《COD现代战争3》的大量资料（甚至包括游戏的完整流程）被泄露，还有人贴出了多人模式的诸多细节，不过这回官方很快出面否认了这些情报。《COD现代战争3》在E3展上依然有出色的表现，在微软发表会上制作人为全球玩家带来了一段极其精彩的单机流程，激烈的海战场面让人目瞪口呆。而更令人震惊的消息，当然是收费服务“Call of Duty Elite”的全面展开了。

本项服务将支持PC、X360、PS3三个平台。

作为当今世界上各方面都大获成功的FPS系列，COD已经拥有了一个人数超过3000万的玩家群，玩家每天花费约58分钟来玩多人模式。如何将这个庞大的群体集中起来，让他们更好地交流，给他们提供更好的服务，这成为了Activision所要考虑的问题。因此COD Elite应运而生。这项服务是由Activision旗下新成立的名为Beachheat的小组所创建的，目的就是为COD玩家打造一个属于自己的社交平台，并且Activision给了玩家以下承诺：COD Elite正式上线后虽然会包含付费高级会员制，但是作为免费用户同样能享受更好的COD游戏体验，它不会带走游戏中任何你熟悉和喜爱的东西！

COD Elite四大功能讲解

生涯

COD Elite会详细记录你从Lv.1的新兵到15转老鸟的整个COD生涯。在这里你能查询到所有关于你的各种数据统计。

▼可以说玩家卡里面的内容已经详细到令人发指了。





▲能随时查询每一场对战中自己的K/D详细情况。

▼当然也能随时查询好友的排名情况。



©2011 Activision Publishing.

社群

再次强调，COD Elite会给玩家带来从未有过的多人游戏体验，因为Elite本身就是一个社交网络。在这里玩家除了跟线上的好友对战以外，还能随时找到实力相当、志同道合的朋友，和他们组成社团，成立战队，并且组织比赛。除了在游戏中，你还可以通过网页或者掌上设备查询自己和好友的实时数据，因此Elite会让玩家处于“永远在线”的状态。



▲剧院模式非常有意思，玩家能把自己的对战影像一键上传并共享给好友。

▼这里还能随时查看当前的热门社团和成员人数，看来想要组建一个大受欢迎的社团不是件容易的事啊。







◀这里能查看各种比赛活动，图中可以看到带有Elite LOGO的T恤是本次的奖品。

◀《COD BO》特别版牧马人，心动了没？游戏上市的同时Activision就送了科比一辆。

竞赛

COD Elite将会为创造一个最令玩家兴奋的对战环境！这里能查看各种活动和比赛，包括官方联赛和战队赛等等，而优胜者也将获得相应的奖励。这些奖励不仅仅只是游戏中的奖杯或者徽章，也会有现实世界中的奖品，比如印有LOGO的T恤，甚至有《COD BO》特别版的牧马人！

进阶

你完全可以把COD Elite看成是自己的在线私人教练，它会根据你的表现、战绩，甚至是对战中的一些小习惯来为你提供动态的战术指导。而且这些战术指导还能和好友共享，方便玩家间交流学习。这里还会提供各种官方小技巧，以及每张地图、每把武器和每种挂件的详细说明。



▲对挂件进行讲解。



▶分析讲解地图。

▶不仅对技能进行了详细介绍，系统还会推荐与之搭配的武器和其他技能，真是贴心。



迄今为止最棒的免费服务

Activision始终相信，Elite正式上线后将会成为迄今为止最好的免费服务，因为它拥有了比同类型服务更多的功能。这些服务能让你：

1.除了通过网页访问Elite以外，还将推出对应iOS、Android以及其他智能手机平台的应用（均为免费），让你随时随地享受Elite带来的便捷；

2.可以通过手机、主机以及网页三种途径随时随地跟好友交流；

3.实时更新和分享数以千计的数据值，包括K/D比、每分钟得分情况、胜率等等。这些数据都是用易于理解的图表形式展现在你面前；

4.创立属于自己的排行榜，排名方式你自己说了算，系统会根据你的自定义来为你的好友排名；

5.分析自己每一张地图、每一次对战的各种数据，包括阵亡地点、时间，以及杀敌地点、时间等等；

6.分析自己的武器性能，并且会根据不同的地图向你推荐最适合的武器；

7.一键上传并分享自己的精彩瞬间到剧院模式；

8.能从网页或者手机上对自己的武器和技能进行自定义，并且能够一键推送到游戏中；

9.系统会根据自己的爱好加入不同的社团，比如“TDM模式爱好者群”、“湖人球迷群”等等；

10.和好友组建属于自己的战队；

11.与Facebook整合，能从Facebook中直接邀请好友加入游戏；

而且这仅仅是个开始，Activision承诺新功能将会逐渐加入！

高级会员

Elite仍然有针对付费会员的独有功能，而且这些功能将会为家用机的多人游戏体验和社交体验创立一个新的标杆。这项服务将会于2011年11月8日随着《COD MW3》的发售而正式推出，高级会员的会费未定。今年夏季将会放出全平台的BETA版，只要你拥有《COD BO》，就可以登录http://www.callofduty.com/elite来申请测试资格了！目前已确定的是，付费会员可以从此以后免费下载《COD 现代战争3》的DLC，这个功能实在是太棒了，要知道“《COD》系列”的DLC可是不便宜的，但由此看来费用恐怕不会低。

试玩会





美国西海岸时间6月6日晚6点至9点，Activision举行了面向媒体的COD Elite的小型试玩发布会。这次活动让记者提前体验到Elite的独特魅力。目前服务的资料库仍然基于《COD BO》（毕竟已经开发了两年之久），不过等《COD MW3》上市后将会全部更新；整体感觉就一个字，快！不管是从游戏中切换到Elite中，还是从Elite切回游戏中都非常迅速，用户体验很棒；界面非常亲切，各种数据显示都很人性化，这一点要优于《Halo Waypoint》。在试玩会中，上面提到所有免费要素均可以使用，不过关于高级会员会费以及功能的问题依然没有找到答案，制作人员依然对此避而不答，只是告诉记者“还在商讨中”。

杂志库



随着《忍龙 3》的公布，被戏称为“小弟”的 Team NINJA 年轻掌门早矢仕洋介也算是“多年的媳妇熬成婆”，自信满满地要以新《忍龙》走出前辈大哥的阴影，但对于“后板垣时代”的《忍龙》，无论是玩家还是媒体，都有不同程度的担心，特别是《忍龙∑ 2》的各种不尽人意之处，不免让人对小弟的掌握能力有所怀疑。当然，能够在本次 E3 上提供试玩，小弟和他的团队在效率方面值得肯定，而且本段试玩的完成度也还不错，把大部分的新系统、新元素都表现出来了。当然，新内容未必都是可取的，在玩家中也引发了很大的争议，其喧嚣程度甚至不亚于《鬼泣》新主角公布时的情形。《忍龙 3》到底是经典传承还是会沦为“外传”？让我们先客观地了解一下它的基本情况吧。

文 胜负师 美编 NINA

传奇忍者三度归来 龙剑再掀血雨腥风

忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
多机种 Ninja Gaiden 3		美版
预定2012年初	1人	售价未定
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定

新要素巡礼

早前，早矢仕洋介在接受媒体采访时就曾阐述了《忍龙 3》与之前作品会有很大不同。首先本作要将主角隼龙塑造成一个“黑暗英雄”，他的形象会有所变化，最明显的改变是隼龙的右臂受到了某种神秘的诅咒，右手因变异而显得有些浮肿，上面则布满了血咒。与咒之右手相对应的是，本作的蓄力超杀不再以吸魂为发动条件，而是每杀掉一个敌人，右手就会因敌人的鲜血而聚集能量，当能量蓄满时，右手泛起深红色的光芒，此时便可使用一次超杀。龙剑的超杀也不再是过去的乱舞技，而是瞬移到敌人面前给予其致命一击，一个超杀可以清除三个敌人。

由于采用的是这种形式，所以游戏干脆取消了魂的设定，敌人死后不会再飘起一个魂魄。魂原本是做为游戏中的通货出现的，用于升级武器和购买道具，但制作人明确表示本作中会取消商店，采用全新的武器升级系统，这个系统目前还是个谜，如果升级系统是由《忍龙∑ 2》改良而来，那么可能会是剧情固定升级或取得关键道具后升级。用得分换取也有一定的可能性，只是本次的游戏界面十分简捷，并没有得分显示，只有一条体力槽，甚至没有忍法槽，而且体验版中也的确不能使用忍法。

制作人反复强调的另一个变化是砍杀时会感受到骨头的阻力，在游戏中具体表现为武器刺入敌人身体后画面拉近特写，之后会以短暂的停顿、慢镜、断骨的音效和喷洒的鲜血来展现冷兵器分筋断骨的杀戮快感。这个设定与 2 代的终结技有些相似，只是断骨特写在游戏中出现得比终结技要更加频繁。除此之外，游戏中还加入了一些新动作，比如说潜入必杀、匕首攀墙、滑铲等等。试玩版中有一段是在浓雾中前进，隼龙有“忍者感知”为自己指向，在敌人未发现自己时接近可将敌人一击必杀；在特定的墙壁处可以用匕首插着墙壁直接爬上去，还能用手里剑干掉干扰自己的敌人；滑铲可以将部分敌人打成浮空状态，再施以空中连技或直接在空中断骨，滑铲在 QTE 中也会出现。值得一提的是，本作的 QTE 数量明显增加。

早矢仕洋介还提到了本作的难度设定跨度较大，能够照顾到高手和一般玩家。游戏还会加入多人合作和对战模式，目前定的是支持 8 人在线。当然，这部分要素在本次 E3 展出过程中没有体现出来。





©TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA All rights reserved.











不满与争议

试玩版内容公布之后，在动作游戏玩家中可谓炸开了锅，部分忍龙铁杆更是对本作嗤之以鼻。其中最大的不满应该就是QTE满天飞，几乎每个杂兵都要闪一下□或△键，有人甚至把《忍龙3》和雷作《忍者之刃》联系到了一起。事后证明这只是误会，在教学阶段会提示断骨特写发动时的按键，在其后并不会频繁进行按键提示的，当然，游戏增加了QTE的比例也的确是事实。

即便是误会，对于新的特写系统仍有质疑的声音，主要是特写、慢镜、停顿过多，破坏了《忍龙》原本的战斗节奏，流畅度和招式自由组合的乐趣明显下降。还有，游戏里的血浆是够多了，但不知什么原因，这个试玩版不能断肢，每次终结对手后，敌人都是喷点血然后缓缓倒下，尸体完整，如同等着领便当的群众演员，这让人有些无法理解。而且敌兵的AI也较低，隼龙在打一个敌人时，其他人就在一边围观，不过试玩版展示的不是高难度，敌人的攻击欲望在正式版中应该不是现在这种情况。

本作使用的是2代的改良引擎，但画面进步有限，至于小弟提到的那些新元素，在有多年动作游戏经验的老玩家面前可能也新不到哪里去。打击时的停顿、慢镜头、QTE、潜入要素等等都算不得什么新点子，至于右手血咒的嗜血要素有《Shinobi 忍》中妖刀恶食的影子，匕首爬壁更是与上世纪世嘉街机版《忍》中的场景如出一辙，这样的“致敬”实在令人不齿。

这个试玩版的确暴露出了一些问题，各种不满和争议中也有FANS爱之深、则之切的情感因素。需要指出的是游戏的全貌尚未可知，以平和的心态等待下一次重要信息的公布才是明智之举，现在给《忍龙3》盖棺还为时过早。

现场试玩感受

由于本人动作游戏苦手，因此本来不大敢尝试《忍龙》这种以高难度著称的动作游戏，不过在索尼展区几乎可以不用排队就玩到《忍龙3》，所以经过时还是顺手玩了一下。试玩版的敌人是装备精良的士兵，BOSS则是机械蜘蛛，采用的是类似于近未来的科幻背景。游戏画面较黑，而且黑得有些过分，以至于整体视觉效果不是很理想，但游戏的动作酷劲十足，大量运用特写镜头，杀戮快感极强，不过并没有官方截图和预告片中表现的那么血腥。我在试玩时选择的是普通难度，感觉Team Ninja似乎有意降低了难度，让我这种菜鸟也能玩到很有成就感，这可能是为了通过本作吸引更多新玩家去尝试《忍龙》。连续杀敌可以积蓄右臂的能量，然后放出强力超杀，能量积蓄比较快，这让超杀的使用频率较高，令游戏节奏经常处于相对亢奋的状态。游戏中可以随时按键获得下一步该如何行动的提示，系统比较友好，让游戏过程能够一气呵成，不用满场乱跑，这也是一个很照顾新手的设定。

如果从粉丝以外的角度来看，《忍龙3》还是能带来不少惊喜的，欧美玩家给这个试玩版7.5分左右的评价也还比较公正。E3上的这个试玩版有可能会在今后提供下载，有机会的话各位玩家可以亲手体验一下。

文：星夜



文 九兵卫 美编 NINA

塞拉与神秘男子的相遇——



尽管未在 E3 发布会上高调亮相，但我们不得不承认《最终幻想 XⅢ -2》依然是今年日式游戏市场最受关注的超级大作。本作在 E3 展上放出了大量影像与试玩，下面就由小编为大家详细剖析游戏的新系统与新要素，系列 FANS 千万不要错过！

FINAL FANTASY XIII-2

最终幻想 XⅢ -2	Square Enix	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY XIII-2		日版
预定2011年12月发售	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		

被支撑起来的茧



《最终幻想 XⅢ -2》的故事紧接着本篇之后，世界观以及主要人物全部一一继承，诸多在前作结局中留下的悬念都将在本作解开。茧与下界，我们曾经熟悉的那个世界到底又发生了什么呢？

新要素

巨大 BOSS 战：在试玩版的最后，玩家迎来了巨大无比的 BOSS——Atlas，这种强烈的体型差让我们想到了本篇中的龙龟。相信新作中类似这样充满挑战与魄力的战斗将不在少数。

天气变化：打开地图菜单，在信息表示的画面可以看到对于当前地形的天气描述。这是否意味着新作将引入天气变化系统还不得而知。早在《最终幻想XI》中，类似的天气系统就曾经出现过。

支线任务：前作最耐玩的部分堪称那 64 个冥碑任务，而这次的试玩 DEMO 的地图画面里，我们同样意外地看到了冥碑任务的标志。支线任务系统肯定会在本作中保留，具体情报还有待进一步公开。

城镇出现：本篇最受传统玩家诟病的便是没有城镇以及一本道的迷宫。据制作人透露，这两点在《XⅢ -2》中都将得到改观，无疑让我们更加期待正式版的到来。

以弓箭作为武器的塞拉

本作的 DEMO 从塞拉和诺埃尔冲入茧开始，陪同塞拉一起的，还有一只可爱的莫古力，这也是在本篇中从未出现的。两人来到茧内部后，遭到了巨大的手形状的敌人袭击。令人感兴趣的是，当战斗开始后，莫古力化身为一柄非常帅气的弓箭，而塞拉则拉起弓箭英姿飒爽地向这个名为“Paradox”的敌人发起攻击。

▼塞拉在本作中拥有非常重要的戏份。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

具有电影般魄力的 QTE

《XⅢ-2》的战斗部分基本与前作类似，细节上追加了一些新的变更点。最大的不同之处在于，当 BOSS 的 HP 削减到一定程度时，玩家可以发动名为“CINEMATIC ACTION”的特殊攻击，这时屏幕上会出现 QTE 提示，只要按键成功就能以华丽的招式将敌人击倒，演出效果非常之炫目，大大提高了战斗的爽快度。



▶游戏的战斗部分沿袭了本篇的特色。

改良并强化的跳跃动作


▲《XⅢ-2》的探索空间将比前作更加广阔。

结束战斗部分的剧情后，塞拉与诺埃尔来到一处遗迹。前作中玩家操作的角色只有在特定的地点才会自动跳跃，用于翻越障碍物等操作；而在《XⅢ-2》的自由行动部分，操作角色全程都可以自由跳跃。虽然这样的设定使得攀登一些高低差不明显的地形成为可能，但场景对于角色移动的限制依然很明显。

焕然一新的索敌系统

开始自由移动之后，玩家最关心的莫过于如何索敌了。新作的索敌系统变化非常大，不同于本篇的敌人在场景中是完全可见的，《XⅢ-2》采用了触发式的遇敌。当玩家走进某个区域，敌人会突然出现，此时并不会立即进入战斗，而是会在操作角色的周围展开一个红色的光圈。与此同时，画面中会出现一个名为“Mog Clock”的倒计时器，计时器随着时间的流逝呈现绿色、黄色以及红色。


▲移动的过程中要随时注意光圈的变化。

▼熟练地掌握索敌系统会令战斗更为轻松。



在光圈内再次与敌人接触就会正式进入战斗，进入战斗瞬间的“Mog Clock”颜色会决定先手后手，其中绿色为最佳时机，开战后不仅崩溃槽有较高的基础值，我方队员还会附带有利的特殊状态。

新角色登场
诺埃尔·库莱丝





突然出现在塞拉面前的谜之少年——诺埃尔，他挺身而出，救下了被怪物围困的塞拉。诺埃尔的性格直率开朗，正义感很强，看上去非常值得信赖。他的身分目前还是一个谜。

怪物成为同伴共同战斗

▶怪物同伴的加入为玩家节省不少精力。



在游戏的战斗评价画面，除了一些素材与道具的入手报告，玩家还能查阅自己入手的怪物（水晶化）。没错，这就是本作全新加入的怪物同伴系统。


▲怪物发动必杀的特写画面。

收编后的怪物有装备以及成长要素，可以在战斗中与玩家并肩作战，而不同怪物又有不同的职业，在战斗中玩家可以对它们的组合进行切换，以实现不同的战术效果，这就是“PARADIGM SHIFT”，类似于前作中队友的阵型切换（OPTIMA）。不仅如此，在每个怪物的下方还有一个名为“FERAL LINK”的必杀槽。该槽蓄满后使用时，玩家的怪物可以通过 QTE 发动一系列魄力十足的特殊攻击，给对手造成巨大的伤害。



文 狼来了 美编 anubis

古墓丽影	Square Enix/Crystal Dynamics		动作冒险
多机种	Tomb Raider		美版
	预定2012年秋	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		

■从图片中可以看出劳拉的装备不再局限于枪械，造型奇特的扳手、背后的长弓都是冒险中不可或缺的道具。

TOMB RAIDER

《古墓丽影》作为微软发布会上第二个展出的游戏，其在游戏界中的地位不言而喻。水晶动力表示要重新打造劳拉的形象，因为在之前的作品中并没有太多的机会去刻画劳拉的内在，通常展示在玩家面前的劳拉，是一个各方面都近乎完美的女英雄。在新的《古墓丽影》中，玩家将完整体验劳拉成为一名伟大冒险家的精采过程。制作人明确指出："请抛弃所有你对古墓丽影的认识，我们将在本作中进行各种前所未有、大胆地尝试。"劳拉·克劳馥不再是那个无所不能、拯救世界的大英雄，在游戏的初期阶段，她将会经历一段艰难的学习过程，随着流程的推进，劳拉将逐渐强大起来并游刃有余地解决生存与冒险中的各种难题。



▲本作的劳拉年轻貌美，脸上还能隐约地看出一丝稚气。



▲营地是本作中非常重要的设施，学习技能、收集情报、组合新装备等各种事宜都在此处进行，另外食物和水源估计也能在此补给。

生存本能

劳拉在本作中会有一个名为"生存本能"的技能，玩家可以通过按下一个按键来发动，技能发动后场景中能够互动的各种元素都会以高亮显示，如此一来玩家可以看到通常时所不能察觉的事物。比方说地面上的脚印，假如是野兽的脚印，劳拉也许能随着脚印找到野兽的据点并将它们干掉以获取食物或其他道具。需要注意的是，劳拉只能在原地站立的时候发动"生存本能"。



©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

谜题

相比起系列的其他作品，本作谜题的难度会有所提升，玩家不仅需要通过观察环境来解谜，还要考虑水与火的作用、地心引力、爆炸时产生的冲击力等等，其中重力和离心力法则能帮助劳拉越过一些障碍。游戏中同一个谜题的解决方法往往不止一种，加上物理效果的引入，不经过多次尝试是无法解开谜题的。遇到过不去或无法解开的谜题时，前面提到的“生存本能”就可以非常有效地帮助玩家解谜，玩家只要发动技能后仔细地搜寻一下四周的高亮物件，往往会发现一些蛛丝马迹。因此在没有头绪的时候，就将难题交给劳拉的“生存本能”吧。



■洞穴里的祭坛，劳拉眼前的这位同伴早已气绝身亡。为了不落得与同伴相同的下场，劳拉必须迅速地从洞穴中脱离。



▲身为探险船“Endurance”的船长，Conrad Roth除了是克劳馥家族的世交外，本身还是一名出色的冒险家。他在游戏中充当“指导员”一职，将各种生存技巧教授予初出茅庐的劳拉。



■试玩DEMO中的一幕，游戏的画面在细节表现上相当地到位。



流程&其它

本作的流程初步划分为三个大的章节，分别对应劳拉在冒险中的不同阶段：求生、援救、逃脱。随着剧情的发展，玩家将与劳拉共同成长，取得新的装备和道具并习得新技能。本作有营地的设定，玩家可在此处将现有的道具进行组合，某些特定的区域就需要相对应的道具和技能才能抵达；岛上的营地不止一个，玩家可在营地与营地之间进行点对点的快速移动。此外游戏中还有饥饿度的设定，玩家需不停地搜寻水和食物来维持劳拉的生命。而除了劳拉外，还会有其他角色如探险船“Endurance”号的船长——Conrad Roth 在游戏中出现，在岛上再次相遇时他身受重伤，劳拉需要四处寻找道具来为 Roth 疗伤。流程中劳拉会逐渐地改变，她会从一个缺乏经验的女孩成长为日后大家所熟悉的那个女强人，另外她的装束也会随着她的成长而发生变化。

◀游戏公布初期时，劳拉被认为是在无人岛上进行生存冒险的设定已经被推翻，图中可清楚地看见人工建造的房屋，而在DEMO中也有岛上居民追捕劳拉。

关于DEMO

下面将对微软发布会上展出的 DEMO 进行解说。

DEMO 开始后，劳拉发现自己不但被绑住，还被倒吊了起来，她观察了一下四周，显然劳拉不是唯一被囚禁的人。在这里玩家需操控劳拉让她的身体左右摇摆以达到引火烧身的目的，虽然这样会烧伤自己，但却是弄断绳子的唯一方法。随着劳拉的努力，绳子被烧断了，但她却从高处坠落并被下方的尖刺所伤，此时画面出现特效来将劳拉的痛苦传达给玩家，在连按 X 键后，劳拉将尖刺从身体拔出，她开始艰难地移动以寻找出路。前行不久后，她来到一个疑似祭坛的地方，祭坛中央悬挂着一具尸体，从劳拉的自言自语中我们可以得知她认识这个人，眼前的景象和能见度极低的洞穴让劳拉不寒而栗，她没有时间去寻找其他人的踪迹而是尽快地逃离此处。当劳拉钻进一个洞穴时身后突然出现一名怪人抓住她的双脚，玩家此时需要快速地左右摇动左摇杆，假如动作不够迅速，劳拉就会被随后从上方落下的巨石砸死。有惊无险地摆脱了追兵后，劳拉通过水路来到一个稍微广阔的场景，此时演示者用前面提到的“生存本能”来观察场景中可供利用的物件。一连串的动作后劳拉利用着火的箱子引爆了前方的油桶并炸出一条进路。与此同时，爆炸也让整个洞穴开始崩塌，劳拉必须尽快地从洞穴里脱离。在狂奔的过程中，还有一名怪人冲出来意图抓捕劳拉，经过一番挣扎成功摆脱怪人的同时，对方被巨石当场压死。快到洞口的时候，玩家还需要按照画面的提示连打按键以到达洞口，动作稍慢，劳拉就很有可能葬身于洞穴之中。艰难地从洞穴逃出来后我们可以看见远处的遇难船只及周边的恶劣环境，DEMO 到此结束。

从这段 DEMO 可以看出本作的冒险舞台非常广阔，劳拉将会面临更加严峻的生存考验，这些考验更多的是来源于劳拉的自身，她需要花费大量的时间来处理自己的身体状态，以在恶劣的环境中活下来。



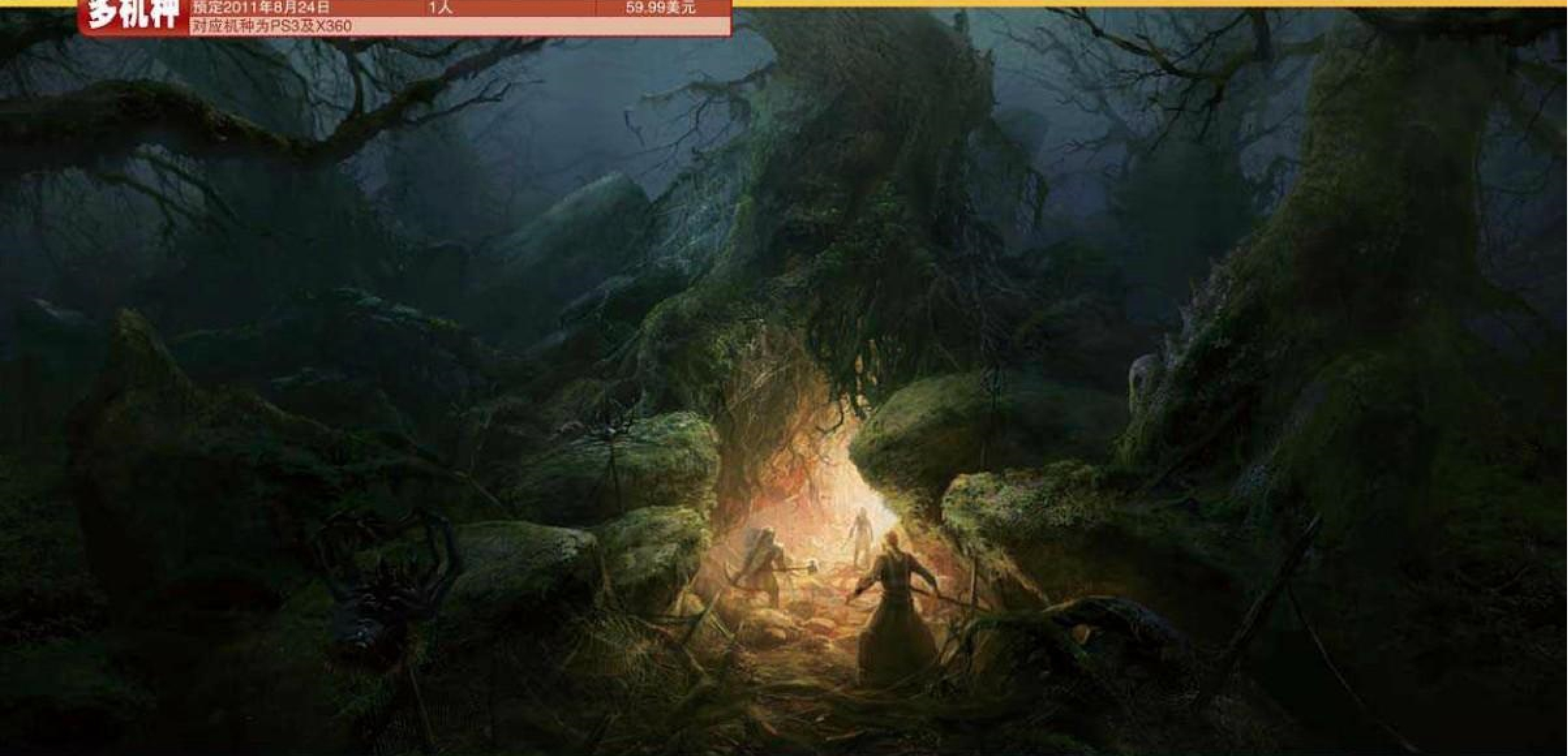
■以往只需数枪便能解决的野狼在本作中也许将作为流程里的BOSS登场，赤手空拳的劳拉将如何对付这凶残的敌人？

文 Drow 美编 anubis

The Lord of the Rings: War in the North

指环王 北方战争	Warner Bros.	动作角色扮演
多机种	The Lord of the Rings: War in the North	美版
	预定2011年8月24日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	

迄今为止，托尔金的《指环王》三部曲所讲述的内容，有两样尚未在电子游戏中得以展现，一个是极端血腥、野蛮的战斗，另一个则是发生在中土大陆北部地区史诗般的战役。如今，已经成为华纳兄弟互动娱乐麾下得力干将的雪盲工作室，正在全力打造ARPG游戏《指环王 北方战争》，努力为玩家呈现上述两大激动人心的内容。在本届E3展会上，该游戏的设计主管Michael De Plater，经常将甘道夫的那句名言挂在嘴边，“霍比特人总能给人惊喜，你也许用10天就可以了解他们，但100年后他们仍然会让你大吃一惊。”看起来，雪盲工作室对自己的游戏能够提供比玩家预期更多的惊喜，表现得信心十足。







三人小队

当年因开发《博德之门 黑暗联盟》和《诺拉斯战士》而声名鹊起的雪盲工作室，早已证明自己在ARPG游戏领域的过硬实力，值得一提的是，他们甚至表示《指环王 北方战争》将在精神上继承《博德之门 黑暗联盟》的衣钵。本作的故事在原著小说中并没有详尽描写，反而更有利于制作团队的自由发挥。在佛罗多等人向末日火山挺进时，中土大陆北方地区的居民们，成功阻止了兽人大军支援索隆的计划，Michael De Plater对这场战争的评论是“如同诺曼底登陆一样重要”。此外，本作是首款被ESRB评定为“M”级别的《指环王》作品，游戏中将充斥着大量斩首、断肢、喷血等血腥场面。

游戏的三位主人公分别是矮人Farin、游侠Eradin和精灵Andriel，三个角色分别擅长近战、远程攻击和法术，攻击方式包括普通攻击和重击，后者伤害更大但不易形成连击。除了丰富的技能，他们还拥有各自的专属特长，比如矮人Farin能够很快找出暗门，发现藏匿财宝的秘密地点，游侠Eradin可以采集草药，并将各种素材合成为效果更好的补血药，精灵Andriel则能够追踪敌人的足迹，相信游戏中会包含一些能够让角色发挥专长的任务。在以往的指环王游戏中，打击感的匮乏一直是老大难问题，制作团队吸取了同行的教训，本作在这一方面表现得很不错，会让玩家感到满意。

在单人游戏中，玩家挑选一个角色，其余两个角色由电脑AI控制，三位英雄的能力各异，可以在战场上相互支援。制作团队还特意引入了“英雄打击”系统，当小队的连击数达到一定数值，就可以发动伤害翻倍的特殊攻击。游戏还为玩家准备了丰富的武器库，杀死敌人或打开宝箱都有可能获得强力装备，有些武器的造型十分出彩，比如纤细、精致的精灵弓。从E3现场的实际试玩感受看，本作似乎不太强调多人协作，更注重营造战斗的爽快感，每个角色都具有独当一面的实力，除非是对抗BOSS，否则并不需要角色间有多么娴熟的配合。

杂志库

©2011 Warner Bros. Interactive Snowblind Studios



▲神鹰具备横扫一只部队的实力。





出色的战斗系统

《指环王 北方战争》是一款采用指环王背景，传统砍杀类型的动作 RPG 游戏，雪盲工作室并没有拘泥于革新，而是将注意力放在了如何让指环王系列的爱好者能够大呼过瘾。游戏中出现了不少中土大陆的著名场景，比如伊顿荒原、幽暗密林和瑞文戴尔，北方地区天寒地冻的环境也会给玩家带来新鲜的感觉。虽然我们不能和电影中那些熟悉的人物并肩战斗，但是像阿拉贡、精灵王埃尔隆德等角色，还是会以 NPC 的身分在游戏中登场。E3 展会上提供的试玩版，画面素质中等偏上，同屏敌人众多，没有拖慢现象，视角转换比较合理，战斗十分激烈和爽快。值得一提的是，本作人物的配音和音效很出色，恐怕这也得益于华纳兄弟互动娱乐强有力的支持。

就像其他动作 RPG 一样，《指环王 北方战争》的主人公也拥有技能树，玩家可以选择不同的成长方向，比如精灵 Andriel 可以学习更多的攻击型魔法，也可以选择一些能够支援队友的技能。在游戏初期，Andriel 最实用的能力莫过于魔法气泡，按着 RT 键的同时，再按 B 键就可以发动。在一定区域内形成一个保护罩，抵御敌人的远程攻击，躲在里面的队友还能自动补充生命值。当敌人向保护罩靠近时，玩家按 X 键，可以让保护罩以冲击波的形式散开，波及到的敌人将会被麻痹一段时间。而矮人 Farin 可以在战场上对敌人挑衅，以此吸引敌人的火力，为其他同伴创造战斗机会，皮糙肉厚的 Farin 不辱“肉盾坦克”的名声，是游戏中最容易上手的强力角色。

除了主角的固有技能，一些武器装备上还附加有特殊的能力，在游戏中搜集和鉴定武器，会成为玩家的一大乐趣。由于原作小说有关北方战争的不少细节都语焉不详，在得到托尔金基金会的大力支持下，雪盲工作室基于原著的故事设计了一些有趣的情节，并在游戏中加入了大量支线任务以及可以获得丰厚奖励的挑战任务。至于这些内容能否让严谨、挑剔的指环王粉丝们满意，只有等到游戏发售后才能见分晓了。在游戏攻关过程中，玩家可以随意调整难度，目前雪盲工作室正在评估是否引入多周目的设定。有关游戏的多人部分，目前制作团队并没有透露太多情报，只是表示会继续平衡角色数值，参考市面上一些成功的同类型作品。



▲大魔头Agandaur的概念图。

天降神鹰

在本届 E3 展会上，雪盲工作室重点推荐的游戏新元素就是小队的第四位成员：神鹰 Beleram，它不受玩家的直接操控，只有通过收集羽毛，才能在战场上随时召唤它。在游戏的试玩版中，玩家要前往一座堡垒，搭救被抓的 Beleram，在成功将它解救后，Beleram 展示了自己恐怖的实力，瞬间消灭了一整队的兽人部队，在游戏的最新预告片中，甚至出现了神鹰直接将巨兽人扔下山崖的一幕。在很多场景中召唤神鹰，相当于放出了大招，不过神鹰并非是无敌的，比如 Agandaur 曾轻而易举地将神鹰捕获，他是玩家在本作中将要面对的最终魔头，索隆的左膀右臂，北方地区兽人部队的最高统治者。







E3 展会提供的试玩版，游戏时间仅有 20 多分钟，很难借此窥探到《指环王 北方战争》的全貌。从游戏目前的表现看，开发程度很高，真实还原了壮丽辽阔的中土大陆风情。游戏的核心系统虽然缺乏新意，但十分成熟，富有经验的雪盲工作室很准确地把握了动作 RPG 游戏的精髓，丰富的任务和装备吊足了玩家的胃口。说到不足，游戏中敌人的种类似乎不太丰富，在试玩版中只出现了兽人与半兽人，敌人 AI 的表现只能说差强人意，会优先攻击伤势严重的英雄，但多数时候都是一哄而上，很少有分层次的配合。《指环王：北方战争》将会推出 X360 和 PS3 版本，预计将在 8 月 24 日发售。

街霸对铁拳护航 VITA 超能力英雄柯尔加盟

街霸掌门人小野义德意外出现在本次索尼 E3 发布会的现场，在用蹩脚的英语向大家问好之后，小野公布了一条让令人颇感意外的消息，发售日还八字没一撇的《街霸对铁拳》会推出 PSV 版，并且会加入独有角色——来自《无名英雄》的主角柯尔。这不禁让人感叹，老卡的格斗游戏怎么变成了新掌机护航专业户了？的确，3DS 版《街霸Ⅳ》是 3DS 第三方软件中销量最高的一款，有此成功的经验，将梦幻格斗新作搬上次世代新掌机也就顺理成章了。除了这个意外惊喜，本作又公布了四名可使用角色，以他们的人气加入本作并不意外吧。

文 胜负师 美编 NINA

街头霸王对铁拳		Capcom	格斗
多机种	STREET FIGHTER X TEKKEN		日版
	发售日未定	1～2人	售价未定
	对应机种为PS3、PSV及X360		对应玩家年龄：未定



猜想一：角色数量？

由于有着“XX 对 XX”的作品交叉，又是二对二的比赛规则，角色数量过少就有些说不过去了。毕竟《街霸》和《铁拳》都是成熟的格斗游戏系列，两部作品的最新作角色数量均达到了 40 个左右，哪怕两边各选一半，也有 40 个甚至更多的角色可以使用。当然，角色选择上一定会有取舍，可能玩家需要担心的不是谁会加入本作，而是谁会被舍弃吧。

猜想二：PSV首发软件？

目前已公布了 14 名角色，看着觉得数量还不少，但如果按照 40 人左右的规模，目前公布的人数不过是三分之一罢了。以这样的进度，能够在 2012 年第一季度玩到本作的可能性并不算高。PSV 目前虽没有公布具体发售日，但官方新闻稿中称其会于 2011 年末推出，想必是要赶上圣诞商战，部分地区可能会晚一点，那也应该在明年一季度完成首发。这样一来，各位 FANS 恐怕要为《街霸对铁拳》能否成为 PSV 首发软件捏一把汗了，只希望小野团队目前是隐藏实力的状态。

猜想三：跨平台联机？

PSV 版的《街霸对铁拳》应该有一些设定是专门针对新硬件的，比如说 3DS 版《街霸Ⅳ》的“擦身系统”就是个例子。传统格斗游戏并不需要触摸之类的新潮操作，玩家需要的是更方便、更实在的功能，而非噱头。SCE 自身也在鼓励和宣传 PS3 和 PSV 的联动，《反重力赛车》更是强调了 PSV 版与 PS3 版的联机功能。新掌机在网络方面的进化在技术上扫清了障碍，如此看来本作加入“跨台平联机”的可能性还是非常大的。



拥有黑暗过去的女特工

CAMMY 嘉米

年轻的嘉米服务于英国情报部特殊工作部队“三角洲”，因实力超群而成为部队骨干。嘉米原本是“影罗集团”首领维加的得力助手，但这并非她的本性，而是受到洗脑装置的影响。此后她虽逃出魔窟，改邪归正，但却失去了记忆，在与同伴执行任务的过程中重拾自我。





©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©NAMCO BANDAI Games Inc.

杂志库 ZAZHIKU.COM



沙盖特

泰拳之虎王者之风

SAGAT

沙盖特可称得上是泰拳领域的独眼帝王，有着强大的实力，但在与隆的一场擂台赛上被隆的升龙拳所伤，胸口因此留下了一道巨大的伤疤。为一雪前耻，沙盖特进入深山，进行严苛的修行。之后为了能够再与隆交手，沙盖特甚至加入了维加集团，成为“影罗四天王”之一。



花郎

血气方刚好男儿

HWOARANG

来自韩国的跆拳道高手花郎是一位热血青年，他好打抱不平，同时也有些桀骜不驯，经常因为与人一言不合便大打出手，这让花郎的老师白头山十分头疼。花郎曾经见识过风间仁强大的恶魔之力，惊讶之余还把风间仁当成了自己的对手。目前他正随师父一起修行。









茱莉娅

热爱自然的俏佳人

JULIA



除了女性格斗家，茱莉娅还有研究员的身分，其主要的科研目的是恢复被三岛财阀破坏的故乡环境。茱莉娅自小受母亲影响热爱大自然，并守护着部落古代遗迹。她的性格温和，但也有坚强独立的一面。茱莉娅所使用的格斗技主要是中国拳法，她的师父是拳法宗师王椋雷。

无名英雄柯尔参战！



▲能够使用超能力的柯尔加入本作倒也不会觉得有什么不妥。

▼《无名英雄 2》中加入的全新近战武器让柯尔如虎添翼。



柯尔是 PS3 独占系列《无名英雄》的主角，他因一场奇怪的爆炸获得了驾驭电磁的超能力，但也因此被当成了恐怖分子而受人白眼，而阴谋总是与柯尔如影随行，道德漩涡中的抉择让柯尔成为了次世代极富魅力的游戏角色。他能客串加入这款梦幻格斗游戏，对于很多玩家来说算得上是惊喜。本作中的柯尔采用的是 2 代中的造型，但可以使用新武器“雷霆戟”。由于柯尔是超能力者，所以在招式设计上难度并不大，参照原作就能还原出不少很酷的招式。从小野的演示来看，柯尔的超杀是电磁风暴，相当有魄力！柯尔是 PS 系主机的独占角色，按老卡的作风，为 X360 版设计一个独有角色也在情理之中，是士官长还是马库斯，那就敬请期待吧！

杂志库 ZAZHIKU.COM

两把魔剑再掀战岚 械斗的强者们陆续参战！

SOUL CALIBUR V

灵魂能力V	NBGI	格斗
多机种 ソウルキャリバーV		日版
预定2012年	1～2人	售价未定
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：15岁以上

日本3D格斗代表作之一的“《灵魂能力》系列”经过两年多沉寂，终于公布了新作详情。这次可谓大换血的一作，由于故事的年代被设定在前作的17年后，世界早已物是人非——人妻索非蒂亚的一对儿女一跃成为新作的主人公，而系列的老面孔们也各自留下了时间的刻痕。目前公布的4名角色中，尚能看到中年版的御剑平四郎和西格飞，令人记挂的是前作中的女性角色们，是一个个徐娘半老地坚持作战，还是各自相夫教子、功成身退？粉丝们的心声，应该是希望制作人想个办法让她们永葆青春吧。

文 胧月 美编 Juxi

失去家人的年轻孤独剑士



帕特罗克劳斯·亚历山大

本作的主人公，是曾经破坏邪剑的圣战士索非蒂亚的儿子。他与母亲使用相同类型的武器，并自称是同一流派，实际战斗风格近似于索非蒂亚和蜥蜴人的融合。幼年时期就失去了母亲和姐姐，他将出于何种目的来挥舞手中的利剑呢？

3D建模

角色资料

年龄：19岁
出身：奥斯曼土耳其帝国 / 雅典
身高：177cm
体重：没必要告诉你
生日：9月13日
血型：B型
使用武器：短剑、小盾
流派：圣雅典娜流（自称）
家庭构成：
母亲索非蒂亚，因体内的邪剑碎片而死亡
姐姐琵拉，从小被人劫走，下落不明
父亲罗迪恩



2D插画



▶装备剑盾向眼前的敌人发起挑战。



▼有着幼年被劫掳经历的琵拉，正在专心注视着什么？



拥有悲哀往事的神之战士的女儿



琵拉·亚历山大

索非蒂亚的女儿，帕特罗克劳斯的姐姐。幼年时被邪剑的信奉者提拉劫掳，一直与家人分离。琵拉的武器与17年前索非蒂亚所使用的完全相同，流派被官方定义为“剑与盾的加护”，糅合了母亲索非蒂亚和姨妈卡桑德拉的风格。

3D建模



2D插画

角色资料

年龄：20岁
出身：奥斯曼土耳其帝国 / 雅典（她自己并不记得）
身高：165cm
体重：不好意思说
生日：10月24日
血型：B型
使用武器：短剑、小盾
流派：剑与盾的加护
家庭构成：从小与至亲分离，被各种人士领养

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

御剑平四郎

一心钻研武学，只为跟强者作战的武士。在前作《SC Ⅳ》中他逐次向疑似持有邪剑的人挑战，以满足自己的战斗欲望。在17年后的本作，御剑由落拓的野武士蜕变为风范十足的剑豪形象，剑术也毫无疑问地更为成熟。





追求武学极意的日本剑豪





角色资料

年龄：46岁
出身：日本/备前
身高：173cm
体重：74kg
生日：6月8日
血型：AB型
使用武器：日本刀
流派：真・天赋古碎流
家庭构成：双亲兄弟全部病死，近来似乎出现一个自称是其第八个弟弟的武者。

曾经获得灵剑与邪剑的男人

西格飞・斯陶芬

一度驾驭着灵剑，向邪剑发起挑战的剑士。然而却不幸受邪剑支配，屠杀了众多无辜的人们。本作中他的武器不再是灵剑，且再度出山的目的也处于未知阶段。







■大剑“镇魂”的强烈一击！没有灵剑在手、却经过17年修行的西格飞，在本作中会有怎样的表现？



角色资料

年龄：40岁
出身：神圣罗马帝国（德国）
身高：172cm
体重：70kg
生日：2月6日
血型：A型
使用武器：大剑
流派：我流
家庭构成：
父亲弗雷德里克，被西格飞杀死
母亲玛格丽特，寿终正寝

战斗系统大幅革新？！小编对预告片的猜想

E3期间，NBGI放出了本作较为实质一些的宣传影像。尽管只有区区1分半钟，但包含的信息着实不少，从中能看出游戏在格斗系统上的诸多新颖之处。下面就跟随预告片中的关键画面，来预测一下本作可能会出现的新系统吧。

移动加速，或是琵拉的特殊步伐？





从视频中可以看到琵拉在对战西格飞时疾风般的侧移动作，仅仅在5帧左右的时间内迅速移动到西格飞的背面，移动角度几乎超过90°。这当然有可能是琵拉继承了母亲的“天使步”，但也有可能是本作加入了类似《SC Ⅱ》的瞬间回避。

格挡技变化，不能反格挡？

在系列以往作品里，用方向配合防御键的格挡技会立即造成对方的长时间硬直，但对方可以对应我方的攻击段位反向格挡。然而这次琵拉对西格飞的格挡动作却有所变化，西格的起身KK没有被立即中断，但琵拉已经赢得了巨大的有利时间。此外，帕特罗克劳斯也出现了类似《街霸3》的BLOCK动作，游戏对于操作的要求似乎更高了。





▲西格飞的起身KK，第一脚在被琵拉格挡后，西格飞的动作并没有立即中断，而是继续踢完了第二脚。





▲▶帕特罗克劳斯疑似BLOCK的动作，赢得优势后立刻施以强力反击。

新必杀技





▶琵拉的必杀技，力道上很有卡桑德拉的风范。

琵拉在回避掉西格的攻击后一脚将对方踢成失衡状态，接着进入特写画面，并发动了迫力十足的必杀技，类似的还有帕特罗克劳斯将对手浮空后直接发动的必杀技演出。目前该必杀技的发动条件尚且不明，但可以确定跟前作的破防一击必杀有所区别，难道制作人这次会导入必杀技槽设定？





▲帕特罗克劳斯的必杀技，将对手浮空后的“升龙拳”。

空连强化

在四代希尔妲加入后，不以空中连技见长的《灵魂能力》似乎也开始玩起了连招流。这次的五代有“《铁拳》系列”制作人原田胜宏加入，不禁令人遐想。在预告片中，琵拉更使出了“侧移→浮空技→前冲→多段空中连”的一套华丽连技，这是否代表新作中空连的重要性将被提升到新的高度上？



▲侧移后的浮空技。



▲需要前冲进步。



▶索非蒂亚经典的8bBAK动作，华丽的空中三连击。

《SC Ⅴ》新场景介绍

“《灵魂能力》系列”的精髓是8方向移动系统，玩家操作的角色可灵活地向前后左右以及斜方向移动，因此占据有利地形应对敌人，是在战斗中取胜的一大要诀。为此，熟悉场景的地形也是重中之重，这次官方新公布了异于前作的两个新场景，让我们先从实际建模和草图设定中管中窥豹一番。

新场景1 即将沉没的商船





▲▶大海中岌岌可危的商船甲板，是本次的新场景之一。地形十分狭窄，很容易发生出场（简称“RO”）。

新场景2 痛苦牢房





▲▶城市地下的拷问房间，场地的四周都有高墙，可积极利用它们发动墙壁连技。

ZAZHIKU.COM









鬼泣DMC		Capcom	动作
多机种	DmC Devil May Cry		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄未定

去年 TGS 上，Capcom 交由英国开发小组 Ninja Theory 开发的《鬼泣 DMC》一公布就成功雷倒众生。在整容失败的但丁面前，"《鬼泣》系列"的忠实粉丝们无一不是哀嚎不止，纷纷哭喊着："这货不是但丁！是蛋疼！"面对玩家们的众怒，Ninja Theory 曾坚决表示"大家的反应正是我们所期盼的"，随后又巧妙地将责任推到了东家 Capcom 的身上，声称是 Capcom 让他们在但丁形象上做出"翻天覆地的变化"，由此也有冷静的玩家分析得出这八成是 Capcom 制造话题的一种手段，正所谓是"认真你就输了"。其实对于玩家们来说，最看重的仍然是游戏的品质。比起整容失败的但丁，他们更担心的是 Ninja Theory 能否把握住《鬼泣》这一经典系列的精髓。而从第一段宣传影像来看，NT 版《鬼泣》是难以令人满意的，由此也为这部外包新作蒙上了厚厚的一层阴影。

在成功掀起轩然大波之后，《鬼泣 DMC》便陷入了沉寂，直到今年 E3 才有一段新的宣传影像放出。或许是为了照顾到粉丝们的心情，亦或许是希望将玩家的注意力更多集中于战斗上，在新影像中，很少会出现但丁的大头画面，几乎通篇都是与魔物的打斗场景。首先，我们看到黑发但丁悠哉漫步在一条宛如褪色照片般的古朴街道中，墙壁上依次出现"Their truth is a lie"、"Their city is an illusion"、"Do not accept the world as it is"的字样。紧接着，场景颜色突然丰富起来，在现实与虚幻的狭缝中，各种恐怖魔物们从不同角落显现出身影。但丁在战斗时，除了招牌的枪剑组合外，还能使用一把类似于死神镰刀的兵器，挥舞这把镰刀就能对周围 360 度范围内的敌人全部造成伤害。此外，他还拥有短时间变身的能力，启动该能力后，但丁的头发就将变成白色，战斗力大幅提升的同时敌人的行动将变得非常迟缓，游戏画面也只剩下黑、白、红三种色彩，看上去很酷。《鬼泣 4》中武器蓄力的设定备受玩家好评，《鬼泣 DMC》也继承了这一元素。未蓄力时，挥动武器的效果为蓝色光芒，蓄力后则为火红色，并且在武器身上也将会出现红色的花纹。

平心而论，E3 新公布的这段影像无论是战斗的节奏、打击感还是爽快感都已初现动作游戏霸主 Capcom 的风范，如果 Ninja Theory 能够确保实际战斗也能像视频中所展现出来的这样，虽不一定能超越前作，但至少也不会为《鬼泣》这一招牌抹黑。希望在今年的 TGS 上，Ninja Theory 可以为玩家们带来试玩吧！

真人电影版计划启动！



本届 E3 还公布了一个较雷的消息就是《鬼泣 DMC》的真人电影版计划已被列入到了 Capcom 的计划之中。这部电影将由好莱坞电影公司幕宝拍摄，剧本则是由负责过《Hitman 2》、《夺命双雄》等游戏改编电影的凯尔·瓦德撰写。由于目前还未公布但丁的演员人选，剧情也仍处迷雾之中，我们还无法判断这部真人电影是否是个地雷，不过根据过往游戏改编电影的经验来看，想要获得玩家的好口碑还真不是件易事呢……

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
杂志库 ZAZHIKU.COM

文 胜负师 美编 NINA

阿修罗之怒	Capcom	动作
多机种 Asura's Wrath		美版
预定2012年内	1人	售价未定
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定



由Capcom负责发行、CC2主力开发的原创ACT《阿修罗之怒》自去年TGS公布以来便受到广大动作游戏爱好者的关注，其近乎疯狂的演出给玩家留下了极为深刻的印象。CC2以开发《.hack》、《火影》等系列游戏而闻名，特别是两款素质优秀的次世代《火影》为其赢得了良好的口碑，在大型BOSS战、QTE设计、镜头运用、气氛渲染等方面有其独到之处，甚至达到了业界一流水准，为那些在次世代陷入混沌的日本开发商树立了榜样。也许正是因为看中了这一点，动作天尊Capcom才会大力促成本次合作。半年多时间过去了，本作情报陆续放出，游戏与刚公布时的样子有了很大的不同，此次E3展出的《阿修罗之怒》已经有了一定的完成度，提供了一段十余分钟的试玩，新预告片中也出现了更多新敌人、新场景，基本系统和操作也已判明，这让我们有了全方位认识这款潜力作品的机会。

疯狂！暴怒！绝望！阿修罗的狂野复仇

关键词1 怪诞

想必有不少玩家会被本作预告片中那个比地球还大的BOSS给吓到（也可能是雷到），这种规模的BOSS恐怕在游戏史上还是头一回。事实上，夸张荒诞的风格是本作世界观的基础，比如说按经验来讲，这应该是一款带有宗教奇幻色彩的冷兵器动作游戏，但实际上却有着浓重的科幻味道。敌人大量使用机枪、导弹等兵器，甚至还有空中战舰，阿修罗自己也有弹丸发射的远程攻击。敌我双方的形象多取自宗教，但又夹杂着一些机械元素，佛陀造型的敌人双手持加特林机枪的样子相当违和，这种怪异的反差也成就作品艺术风格的独一无二，毕竟印度佛教+科幻主题的游戏的确是闻所未闻啊！





关键词2 愤怒

从游戏名中不难看出，阿修罗的怒火是游戏的核心，制作者希望借助于"愤怒"这一概念，跨越地域文化的局限，让全世界的玩家都能乐在其中，因为不管是亚洲还是欧美玩家，都能够理解愤怒这种人类情绪。在日本动漫中，有着大量对于愤怒这种力量的的描写，比如《龙珠》、《火影》，本作显然受到了此类动漫作品的影响，愤怒在本作中有着具象化的表现。在阿修罗体力槽下方有一条愤怒槽，当成功实行了一些特定的行动后（比如命中敌人、反弹敌人的攻击等）就会上涨，当愤怒到达顶点时，画面中会出现BURST字样，此时便可将战局完全逆转！可以这么说，阿修罗所有的源动力均来自于愤怒，而这款游戏的一切也都被愤怒所支配。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ZAZHIKU.COM



关键词4 不自由

现在的游戏大都强调自由度，自由度往往会成为宣传阶段的大卖点。而这部作品可以说是时代的异类，力图以“极不自由”创造出一种名为“体验型连续活剧”的全新游戏方式。本作中所有的关键战斗均以严格的程序进行，玩家必须以蓄满愤怒槽为目标，之后 BURST 进入 QTE 阶段或下一段剧情，接下来又是一轮蓄槽、发动 QTE 的过程，BOSS 甚至没有体力值的设定。实际操作的战斗部分被制作人定位成了“为让玩家体验震撼剧情演出的工具”。尽管看似本末倒置的“不自由”会给人以消极的印象，存在争议也在所难免，但这种逆向的思维方式还是得到了不少玩家和媒体的肯定，就像当年《猎天使魔女》刚公布时的情形差不多。即便在自由度之外，CC2 潜力的充分发挥也是本作最值得期待的地方。

关键词3 绝望

正因为对愤怒的强调，阿修罗时常会做出一些毫无理智可言、飞蛾扑火般的举动。制作人正是希望用悬殊的实力对比为玩家制造一种绝望感，而且每次险象环生之后又会迎来新的危机，据说这是受到了美剧的启发。（CC2 的老大松山洋就是一个美剧迷）就拿那个如星球般巨大的 BOSS 来说吧，他只不过是游戏中的第一个 BOSS，最初其身体大小只是阿修罗的数倍，不敌阿修罗时就变成了如山般巨人，这下阿修罗就被修理了，好不容易打倒了巨人，BOSS 又使出了真正的神力，一根手指捅破大气层，要把阿修罗像蚂蚁一样碾个稀巴烂……

“不自量力”的反抗令阿修罗的六条手臂全部被摧毁，筋疲力尽地瘫倒在地上，此时又出现了戴着鹰嘴面具的狠角色，没有手臂，阿修罗就用脚踢、用头撞，但却毫无胜算。制作人称，本作的战斗并不会只以巨大的 BOSS 为卖点，即便是与阿修罗身形相当的强敌，也会让人感受到一波接一波的绝望。









现场试玩报告

本次 E3《阿修罗之怒》提供了一段十几分钟的试玩，内容是第一场完整的 BOSS 战，也就是预告片中一举成名的星球级 BOSS——巨神 WYZEN。WYZEN 一开始的个头比阿修罗大不了多少，他的厚嘴唇和奇怪的胡子十分搞笑。巨神是个话痨，阿修罗受不了他的喋喋不休，一拳将他打飞，第一场战斗随即展开。

操作方面，右摇杆为控制视角，按下右摇杆为锁定，○键为轻攻击，△键为重攻击，□键为射击，× 键为跳跃，体力槽为绿色，愤怒槽为橙色，当击中 BOSS 时愤怒槽会上涨，成功发动 QTE 怒槽会大幅上升。怒槽蓄满后，按下 R2 键就会进入下一段剧情，WYZEN 被阿修罗三两下就扔下了悬崖，但只是数秒的平静之后，他又从悬崖下方爬了上来，而且变得像山一样巨大。阿修罗被巨神一把抓住扔出一公里远，之后阿修罗不断向前跑，此时奔跑是自动的，不必控制。巨神会不断发射导弹，按△键可以将导弹扔回去，并增加怒槽。怒槽蓄满时再次按下 R2 键，在一段眼花缭乱的 QTE 后，阿修罗打中了巨神面部一拳，但也结结实实地挨了一记重拳，又被 WYZEN 一屁股压得卡进了地面。话痨巨神一边叽叽歪歪一边给了阿修罗一顿胖揍，阿修罗最终变身为六臂状态才化解了巨神的致命一击。巨神召唤来一艘空中战舰，场地中还有杂兵干扰，对付战舰还是以扔回导弹为主，几下就能把战舰轰至渣。接下来的战斗类似于轨道射击（光枪游戏），射击与扔导弹相结合将怒槽蓄满，阿修罗便用无比的愤怒将 BOSS 一拳打到了外太空！巨神也怒了，展现出其真正的力量，变得和地球一样大，手指突破大气层向阿修罗袭来。在一段极其热血的 QTE 后，阿修罗的六条手臂全部打碎，但巨神的身体也开始崩溃，最终消失在宇宙之间。虽然艰难地取得了胜利，但失去手臂的阿修罗却没有喘息的机会，一个神秘男子出现在了他的面前，试玩版到此也告一段落。

从试玩版的表现来看，游戏有场景不够精细、战斗过于程式化的缺点，但其表演性的确有过人之处，战斗节奏与风格和同出自 CC2 之手的《火影风暴》系列”颇为相似，打击感和手感都相当不错，QTE 设计也很有想像力，是一款很有意思的作品，值得 ACT 爱好者持续关注。

文 金馆长 美编 AliceSASA

癫痫加神经病的兔子算什么，我雷曼才是最强的！！

RAYMAN ORIGINS

雷曼原本是育碧旗下的招牌角色，但是自从被一群神经兮兮的兔子抢了风头之后，我们仿佛再也见不到这个没胳膊的神奇生物了。在沉寂数年之后，雷曼终于不堪寂寞，在PS3、X360以及WII平台重装上阵，誓要夺回自己育碧第一卡通吉祥物的地位！

多机种	雷曼 起源	Ubisoft	平台动作
	Rayman Origins		美版
	预定2011年冬季	1－4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii		对应玩家年龄：全年龄

回归2D！



《雷曼》系列"自诞生之日起已经经过了十五年的时光，而《雷曼 起源》的目的就是帮助大家找回十五年前的感动。所以，本作跟系列第一作一样，选择了2D平台动作游戏作为游戏类型。

系列游戏一贯的优良传统：丰富的动作也不会因为类型变为2D平台动作而有所减少。而更加厚道的是，游戏中还收录了一百多名特色各异的角色！我们可以使用的角色有Rayman、Globox以及the Teensies（双胞胎），四人的能力和特点几乎完全不同，即使是同一关卡，使用不同角色也能让玩家获得完全不同的乐趣，随着游戏的进展，主角们还会习得新的能力。其他的NPC也有不同的表现，攻关过程中决不会寂寞。

精美的画面和超乎寻常的美术设计



本作的画面据说会"精美得让人吃惊"。从公布的画面来看，本作的画面风格虽然简单，但是十分细腻，尤其是背景——远山、湖水、云朵……虽然谈不上栩栩如生，但是都非常具有美感，而且从试玩画面来看，背景并不是幕布一块，随着角色的移动，背景也会跟着移动，可见制作之用心。

而本作的美术风格也是下了一番功夫的，12个大场景几乎完全不同，青山绿水、灼热岩浆、幽暗神殿、神秘海底……每个场景都绝不会让人产生似曾相识的感觉。得益于本作的开放式引擎UBlartFramework，很多不同的制作小组和独立制作人都参与了游戏场景的绘制，集合大家的力量制作出了这个美丽新世界。

丰富的关卡设计

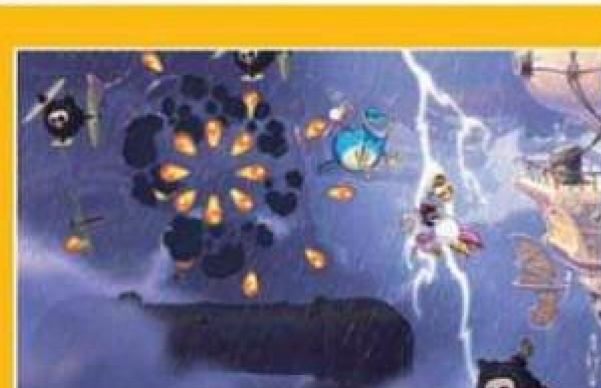


■巨大的BOSS出现！被吓得屁滚尿流的众人表情极为搞笑。

据制作人表示，本作一共有12个大场景和超过60个关卡，部分关卡还有十分精彩的BOSS战，目前已知的BOSS包括粉色的大怪物和石巨人等等，虽然这些BOSS看起来都是大块头的敌人，但是他们的攻击方式和弱点截然不同，玩家必须仔细观察后运用各种战术才能战胜他们。

而且令人兴奋的是，本作不会是彻头彻尾的平台动作游戏，也会有一些其他类型游戏的成分，比如横板射击，竞速等等。本作绝不会有冷场，从头到尾高潮迭起，相信这60多关将会给玩家带来持续不断的兴奋。

合作的乐趣



对于一款2D平台动作游戏来说，如果能跟别人合作将会使乐趣倍增，如果身边找不到志同道合的伙伴怎么办？没关系，本作支持最多四人线上合作攻关，而且形式非常开放，你可以随时插入别人的游戏扮演Globox或者双胞胎之一进行游戏。而且还可以随时退出而不会影响其他人正常游戏。今年第四季度，这款游戏就将与我们见面，身为2D平台动作游戏爱好者的你还犹豫什么呢？

©2001－2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft

杂志库 ZAZHI

浮与沉

文 Lancer 美编 anubis



6月9日，路透社网站上刊载了一篇文章，题为《投资者对 Wii U 的反应令任天堂社长困惑》。岩田聪在文章中说，最近股市的表现“非常反常”，因为“我在E3上的所见所闻，以及整个展会的氛围都与股市的反应截然相反”。岩田聪说，这让他想起2006年Wii展出时毁誉参半的业界反应，他相信这是因为人们不明白新鲜事物的潜力。

在 Wii U 公布之后，任天堂股价持续暴跌，两日内跌幅超过10%！至此，从2006年以来翻了3倍的任天堂市值被打回原形，股价跌回1.6万日元，逼近历史最低点。Wii 与 NDS 的销量高台跳水，任天堂盈利水平降至 NGC 时代。旧日繁华如南柯一梦，任天堂奇迹转眼间变成“Nintendo Shock”。创新是游戏企业的生存之本，却也是危机之源。畅游蓝海的任天堂正遭遇一片风云莫测的危险海域……



危险海域

岩田聪相信，投资者们抛售任天堂股票是因为被误导。据调查，有很大一部分人误以为 Wii U 是任天堂的平板电脑，还有很多人认为它是 Wii 的新型控制器。岩田聪对自己的 E3 2011 演讲深表后悔，他说：“在我谈论控制器之前，应该先展示一张新主机的图片。”他相信那些在会场实际玩过 Wii U 的人都感到印象深刻，Wii U 试玩区外长长的排队人龙也证明它和当年的 Wii 一样受欢迎。他没有注意到那些走出试玩区的人们仍然满脸疑惑。

任天堂内部从 2007 年开始提出为家用机增加一个屏幕的构想，当时并未决定应该将第二个屏幕放在哪里。最初的构想是在桌子上摆放一个单独的屏幕，而不是带有屏幕的手柄。当时液晶屏幕的成本比较高，所以任天堂设想的屏幕尺寸比成品小得多。喜欢从生活中寻找灵感的宫本茂发现，和家人住在一起的玩家们很难拥有随心所欲的游戏环境。“和家人抢电视用”的情况非常普遍，于是产生了“将游戏画面随时转移到小屏幕”的构想。新主机的游戏操作创意由此发散开来。

蓝海精神贯穿了任天堂每一部新主机的研发过程。不管下一代主机的性能如何，首先要给玩家耳目一新的游戏体验。索尼有 3D，微软有 Kinect，在视觉与体感这两个层面，任天堂难以继续创造惊喜。于是喜欢在控制器上做手脚的任天堂决定将视觉与体感结合，产生了在体感手柄上添加屏幕的创意。只是，拿个平板电脑当家用机控制器，这究竟是创新还是黔驴技穷?

Wii 的成功，在于其体感操作概念在当时几乎闻所未闻，将游戏操作从手指延展到全身，这是让大多数玩家看后都会有尝试欲望的突破性概念。Wii U 的触摸屏操作是如今人们再熟悉不过的游戏方式，就像把一个 iPad 插进手柄里，带来的不是新鲜感，而是困惑。宫本茂曾说，开发 Wii 的初衷，是发现如今的游戏手柄越来越复杂，不玩游戏的人们很难理解手柄上的键位功能，所以要创造直观的体感玩法，用玩家的身体结合几个简单的按键，就可以让所有人享受到游戏的乐趣。而 Wii U 在大堆按键的手柄上增加了一块触摸屏，将已经很复杂的手柄变得更加复杂，它不仅让不玩游戏的人们看不明白，玩家也开始困惑：游戏时何时该看手柄? 何时该看电视屏幕? 何时用体感操作? 何时用按键操作? 何时用触摸屏操作……Wii U 的设计完全违背了 Wii 的直观理念，从一个简单的极端走向另一个复杂的极端。Wii U 的宣传片中展示了许多有趣的应用，在游戏中的实际实用价值与意义却令人怀疑。把手柄变成手里剑朝屏幕发射，这个创意看起来有趣，其实用 Kinect 的动作模拟也可以达到类似的效果。把 Wii U 当绘图板、用来显示高尔夫球或棒球的位置，这些创意确实活用了 Wii U 的特性，但是要同时对着两个屏幕玩游戏，究竟是乐趣多一些还是麻烦多一些还未可知。

岩田聪在演讲中提出要在游戏的深度与广度上同时发展，用 Wii U 独特的操作方式扩大游戏人口，以其高清性能抓紧核心玩家。笔者不知道 Wii U 主机那玲珑的机身里能装下多高清的性能，如果它的性能比 PS3 和 X360 略高，那么加上手柄屏幕与无线流媒体模块等成本，Wii U 的造价估计比 PS3 高 50 美元都不止，而玩家所看到的画面效果不会有明显区别。Wii U 是与 PS3 和 X360 同一世代的主机，也必定成为这一代主机中价格最高的一部。到它发售时，PS3 低端机型的价格应该已降到 200 美元以下，而 Wii

杂志库 ZAZHIKU.COM

U的价格预计将不低于250美元，任天堂将首次在主机成本上处于劣势。

任天堂希望Wii U推出后，能与PS3/X360一起分享第三方的跨平台果实，重新收拢核心玩家。索尼与微软将本代主机的生命周期拉得太长，早期购入高清主机的玩家们在这个时间点已经具备对新主机的需求，Wii U可以此消费群体为目标。从Wii到Wii U，任天堂跳过了高清主机普及之路上最艰难的初期开拓阶段，直接从成熟期切入，免去了开拓期里技术与金钱的血本投入，试图坐享高清阵营多年努力的成果。索尼与微软一步一个脚印走到今天，终于巩固了核心市场，开始向广阔的休闲市场挺进，而在休闲国度畅游的任天堂于此时杀出一个回马枪，反攻核心市场。但是要让这些玩家花钱再买一部机能进化不大的主机恐怕不大容易，更何况目前看来今后Wii U的大部分第三方游戏可能都可以在PS3/X360上玩到。一些玩家可能会因为能将高清画面传入掌上屏幕而埋单，但在这一方面，Wii U还有一个意外的对手——堪称当前最高性价比掌上设备的PS Vita！



意外惊喜

E3 2011召开之前，惊闻NGP的规格可能缩水，网上讨伐之声四起，大家仿佛又看到了几年前PS3的种种失信。然而笔者却隐隐有些欣喜，因为如果传闻属实，那说明索尼总算学会了一些任天堂式成本思维，将一个较低的合理价位作为战略前提，为了达到目标成本不惜损失部分规格。"成本高于规格"是一条已经被无数次成败案例证明的业界铁律，令人满意的性能，加上合理的价位，就是一部成功的硬件，再加上成功的软件阵容，就组成了游戏业界的胜利秘诀。

虽说对NGP可能会较为实惠的价格已经有了一定的心理准备，但当平井一夫说出250美元的价格时，笔者还是被狠狠地震撼了一番，惊讶程度远胜于当年PSP售价公布之时。根据索尼公布的硬件规格以及"不会在硬件上亏损"的宣言，笔者曾以为NGP最有可能的价格是300美元左右。不管是跟当今的主流智能手机比，还是跟3DS比，笔者相信300美元已经是一个很有性价比的价格。从五年前PS3价格公布时，台下的嘘声四起，到PS Vita售价公布时台下的忘情欢呼，观众的反应是主机命运的预告。有人担忧索尼再次亏本卖主机是重蹈PS3的覆辙，将给已经水深火热的索尼集团造成沉重的财务负担。平井一夫最近对媒体表示PS Vita的目标是三年内实现盈利，似乎证实了大家对于PS Vita是"赔本赚吆喝"的猜测，但这与此前多位索尼高层的论调有所出入。索尼财务官曾表示永远不会再有PS3式硬件投资，SCE方面多次表示NGP不会以低于成本价销售。笔者认为所谓三年内实现盈利是指收回软硬件研发成本与首发营销成本，扣除这些成本之后，PS Vita的硬件销售本身应该是盈亏平衡或者有微幅利润。参照售价比PS Vita低25美元仍有可观利润的iPod Touch 4，250美元的PS Vita实现盈利不是没有可能。



PS Vita的售价博得满堂喝彩，也要感激3DS的错误定价。250美元的3DS大大提高了玩家对PS Vita的价格预期，当性能远超3DS的Vita以同样的价格公布时，令人无法不为之惊叹。高利润率的Wii养成了任天堂的硬件暴利思维，每台3DS的纯利润据估计超过70美元，零售商对其批发价怨声载道。这给了索尼最好的可趁之机。

索尼制订如此价位的另一个理由是激励第三方。第三方软件阵容不足是本届E3展PS Vita的最大遗憾，此前公布的Vita版《COD》不见踪影。因为PSP在欧美的惨痛经历，欧美第三方对Vita兴趣不足。索尼需要为这些软件商提供加盟Vita的理由与动力。这次Vita取得的强烈反响与近期3DS的疲软正导致业界天平偏向索尼。预计任天堂将很快进行反击，年内3DS极有可能进行一次大降价，任天堂还有《马里奥赛车》、《超级马里奥3D》等杀手锏蓄势待发。用于狙击Vita首发的巨作攻势将极其凶猛。五年前在欧美处于劣势的NDS凭借《脑白金》、《新超级马里奥兄弟》等大作强攻瞬间扭转局面，任天堂总能化腐朽为神奇，在不经意间创造出千万级大作，改变主机的命运。PS Vita的硬件与定价已使其在新一轮掌机之战中再次夺得主动权，索尼需要的最后一个胜利要素是无愧于次世代掌机之名的千万级巨作。

笔者曾设想这样一种战略可能：由索尼包办Vita版《COD》的制作费，将其制作成与家用机版同等规模的巨作，以超越掌机常识的游戏体验使PS Vita成为所有FPS玩家的掌上娱乐首选。以此为旗帜，将当今方兴未艾的FPS热潮引向PS Vita。PS Vita的屏幕、性能、按键配置都是FPS的完美之选，由于性能接近高清主机，将家用机大作移植到PS Vita也将非常便利。如今欧美大多数核心玩家是家里玩高清主机，出外玩智能手机，但休闲游戏无法满足追求深度的核心玩家。PS Vita如果能做到将家里的高清FPS体验带到户外，核心玩家们不会介意往放了iPhone的口袋里再塞一部PS Vita。然而欧美第三方在E3展上对PS Vita毫无表示，实在令人失望。索尼虽然给出了令人兴奋的价格，却没有提供可解决游戏开发成本、软件售价等问题的新型商业模式，如果PS Vita的游戏开发成本与家用机大作相当，游戏售价只能提高到60美元，那么硬件价格再低也将难以发展。合理的战略应该是用家用机版素材制作Vita版外传、资料片或DLC，或者将一款游戏拆分成多个部分，游戏主体定价30～40美元，其他部分拆分成多个定价1～10美元的DLC。又或者利用PS Vita强大的Wi-Fi与3G功能，推出游戏的网络服务，以征收服务月费或道具收费的方式盈利。不管采用何种盈利方式，基本前提是以最短时间大规模铺货，建立起足够大的用户基数后，软件商们自有方法撬开用户的钱包。所以不愿意继续在硬件上亏损的索尼还是制定了这么一个极富进取心的价格。与3DS一样，索尼希望PS Vita的销量呈高开高走之势，第三方信心将维系于此。

日厂崛起

PS Vita与Wii U，一个是拥有家用机性能的掌机，一个是拥有掌机特性的家用机，二者的跨界对决将不可避免。可以用PS Vita随时随地玩高清游戏的玩家可能会对屏幕效果较差的Wii U嗤之以鼻，而可以把手柄当掌机用的Wii U玩家可能也不大愿意再买个高性能掌机。不管二者是互相排挤还是共同繁荣，有一点可以肯定——日本游戏产业将因为这两部主机的到来而步入增长期。迷茫的日厂们终于可以大胆迈向高清时代。过去日厂开发的本土向高清游戏只能面向为数不多的PS3玩家，今后可以同时发行PS3、PS Vita和Wii U版，潜在用户规模增加数倍，这将让他们有更大的动力开发大投资的高清大作。任天堂曾努力摆脱画面进化导致的游戏开发成本飙升，最后却不得不重归此道，休闲游戏的暴利纽带被苹果发起的廉价软件风暴斩断，游戏产业将继续在外界无力涉足的大作主义道路上坚定向前。

杂志库 ZAZHIKU.COM

洛城天与地



文 星夜 美编 anubis

拖着沉重的箱子走出皇岗口岸，一股热浪扑面而来。我开始怀念洛杉矶干爽的空气与清凉的风。坐在出租车里，看着窗外鳞次栉比的高楼大厦，昔日熟悉的风景突然觉得陌生。20多个小时之前还走在满目矮平房的破旧街道上，突然回到这座充满现代气息的城市，有种说不出的滋味。我们将很大一部分财富变成了钢筋水泥，给我们的城市创造了一个华丽的外壳；而他们在简陋的城市外壳里创造了征服世界的IT与娱乐产品，收获了数十倍于我们的人均GDP，并且以美元的收入享用着与人民币相差无几的物价。

登上回国的飞机之前，去了一趟机场附近的威尼斯海滩。那里是洛杉矶底层人民聚集的地方，在那里，我看到的是有人在冲浪，有人在玩滑板，有人在街头涂鸦，有人在做沙雕……即使是社会的底层，也在追求着自己的生活方式。我突然想到也许我们之所以拍不出好莱坞的大片，做不出高清FPS大作，关键并不是缺乏资金与技术，而是缺乏那样的社会环境与人文精神。只有那些追求生活方式、总是会变着法子玩的人们，才能创造出那样鲜活的娱乐产品。为了生存而忙碌的我们，也许注定只能在他们的身后远远地观望。

CHECK 1 “堵城”的真相

“破”——可能是所有习惯国内大城市环境的中国人到洛杉矶的第一印象。5年前我第一次到洛杉矶，对这座全美第二大城市的破旧程度目瞪口呆。5年后再次到来，洛杉矶的面貌没有任何变化。这跟如今国内城市的一个月以小变、一年一大变形成鲜明对比，形象说明了“发展中”（developing）国家与“发达”（developed）国家的区别——一个是正在开发中，一个是已经开发过。

这次去洛杉矶坐的是大韩航空的飞机，从香港国际机场出发，到韩国仁川机场转机，两段航程加起来超过16个小时。大韩航空的服务不错，空姐都很漂亮（我怀疑她们是不是都做过整形），有石锅拌饭吃，有发放一次性牙膏和拖鞋，还可以对着座椅靠背上的娱乐系统玩《街霸II》。但这一切都减缓不了长途飞行的疲惫，毕竟几乎环绕了半个地球。当飞机终于飞离太平洋，进入美国国土，我舒展着全身酸痛的筋骨，窗外，幅员辽阔的洛杉矶市区在眼前铺展开来。Santa Monica海岸附近成群的游艇、在近海空域翱翔的一架架私人飞机，向入境的外国游客们炫耀着他们奢华的生活方式。

亚洲的多数大城市都是朝高处发展，而洛杉矶是不断以平面化扩张，无数个小城市构成了整个大洛杉矶都市圈，除了洛杉矶主城区Downtown的几座高楼，以及其他附属城市的Downtown，其他绝大多数建筑都是一两层楼的独立建筑。这造成整个洛杉矶地区在面积上的一望无际，当夜幕降临，华灯初上，从高处俯瞰洛杉矶，是一眼望不到边的灯火海洋。而由于地势平坦，主城区Downtown的高楼在几十公里外都能看得清清楚楚，真正起到了地标作用。

走出机场，洛杉矶清凉的风把我吹得直哆嗦。之前上网查了一下天气预报，一度以为“12～22度”的气温是网站搞错了，实在没想到6月的洛杉矶会跟秋天一样凉快。在洛杉矶期间坐车，几乎一直都是开着车窗，享受着无比惬意的自然风。不知为何，洛杉矶汽车虽多，但道路上的噪音和尾气并没有国内大城市那样厉害。有如此宜爽的天气，难怪路上的那么多车都开着敞篷。洛杉矶的汽车保有量近千万，是北京的两倍以上，深圳的5倍以上。在美国，洛杉矶也是鼎鼎大名的“堵城”，有一位在洛杉矶某游戏公司工作的朋友，长期保持着“fucking LA traffic”的MSN签名。不过在我看来，洛杉矶的堵车程度远不及深圳，更别说跟北京比了。我在洛杉矶经历的一次最严重的堵车是在西木市的Downtown附近，因为修路造成了绵延数公里的车龙，不过因为道路四通八达，多绕个几圈也能离开，跟国内大城市高峰期时每条路都被堵死的情况完全不同。

由于幅员辽阔，在洛杉矶没有车是真正的寸步难行。洛杉矶几乎没有公共交通，为奥运会修建的地铁太短，哪都到不了。公交车站也是寥寥无几，据说只有流浪汉才坐公交车。



▲黄昏的日落大道，洛杉矶大部分街区的景致都是如此。



▲ Downtown的高楼群，这几乎是洛杉矶仅有的高楼。

杂志库 ZAZHIKU.COM

如果你想打车，会发现路上几乎没有出租车，只有打电话给出租车公司。所以去洛杉矶旅游或出差，你只能选择租车或者找当地的旅游公司给你配个司机。如果习惯了国内的交通，会发现在洛杉矶开车还是一件蛮惬意的事。在大多数时候车速能达到50迈以上（相当于80公里/小时），普通公路没开几步就能拐上高速路，速度轻松超过70迈，而且不用收高速费。美国人到底是玩着车长大的，开车都比较快，但是旁边车道的车一打转向灯，就会很自觉地减速让道，如果前方有行人，大老远就会把车停住。这跟国内前车与后车互不相让，机动车与行人争相抢道的刺激路况大不相同。在洛杉矶停车更是一件轻而易举的事，就算只是一家汉堡店，旁边也会有一块比店面更大的专属停车场。不过要想免费停车也不大容易，路肩上被涂成红色的就是禁止停车，违章停车罚款50～100美元不等。在车位比较紧张的Downtown，就算只是个很破的停车场，停一天也要18美元，更贵的地方一小时10美元的也有。洛杉矶是美国油价最高的地区，而且这两年油价也在不断攀升，不过折算下来每升也比国内便宜一块多。有意思的是，有一次在油站加油，一个黑人老头走了上来，不由分说就帮我们擦车，于是我们不得不给了他1美元。原来国内大马路上那些拿着鸡毛掸子给人擦车的也不是中国的特有现象啊！



▲Santa Monica海滩附近的第三街。



■虽然是市中心，路上却人烟稀少。

CHECK2 一面天使一面恶魔

老人坐在自己带的沙滩椅上，温暖的阳光和带着点腥味的海风让他昏昏欲睡，他低着头，打着盹儿。突然鱼竿动了一下，老人猛然醒转，正想收紧鱼线，才发现是可恶的海鸥碰到了他的鱼竿，它偷吃了他的饵料后还大摇大摆地在栏杆上踱步。老人咒骂着，佝偻着背，追赶着海鸥……

这是在威尼斯海滩上的一幕，它让我想起海明威的《老人与海》。那里有一条建在海面上的长长走廊，叫“威尼斯渔人码头”。水泥的路面，木制的栏杆，到处都被海鸥占领。积累了几十年的鸟粪印记几乎把整个走廊变成了鸟粪之路。走在这条渔人码头上，你要时刻注意那些慢悠悠飞来的慵懒海鸥，别让它们在你的头上拉下一坨鸟粪。这里的海鸥和住在这里的人们一样过着慵懒的生活，它们会在你的脚边昂首挺胸地散步，会展翅飞向机动车道，在车顶上慢悠悠地滑翔……

整个洛杉矶的西面是一条数十公里的绵长海滩，分别由Santa Monica海滩、威尼斯海滩、Dockweller海滩等不同区段的海滩组成，从Santa Monica海滩到威尼斯海滩，就是从中产到底层的区别。Santa Monica海滩边有著名的第三街，那里名牌店林立，道路上都是豪华车，人们坐在商场顶层的露天咖啡馆吹着海风、喝着咖啡，或者在海边的步道上牵着狗跑步健身；而威尼斯海滩更像国内的老区集市，到处是摊贩与卖艺者，人们吃的是大排档和路边摊的小吃。那里的靠海别墅据说也很贵，不过并没有那种雍容华贵的豪宅气息，在它们的露台上也是处处鸟粪以及被晒得泛黄的躺椅——这就是洛杉矶的滨海生活。

洛杉矶也遵循着靠山与靠海的房子比较贵的定律。好莱坞明星聚集的比华利山是传统的豪宅区，那里的房子都是一两千万美元起，每年光是缴房产税就要几十万美元。不过这些“山上的房子”和那些山下的普通民宅其实差距也不是太大——至少在面积上差距不大。5年前去洛杉矶时接待我们的罗老师，如今已经有了自己的房子，价格约200万人民币，是一座独栋的House，带一个300平米的院子。这个价格相当于深圳关外一套100平米的房子，或者北京北四环外一套60多平米的老房子。而在美国，洛杉矶已经是房价最贵的城市之一，可能仅次于纽约。不过从严格意义上说，洛杉矶平民们住的这些House并不是我们国内所说的别墅，而更像是我们的乡下民宅。当然这些房子比我们的乡村民宅漂亮一些，不过并没有我们所说的别墅那样奢华，多数房子都是木制结构，房龄有大几十年，显得相当破旧。老实说，这种房子给我一套也真不一定敢住，因为没有小区，出门就是大马路，歹徒要撬窗而入真是易如反掌。而且，这是一个允许私人配枪的国度……洛杉矶的治安并不是很好，据罗老师说，他有个朋友家里被偷了好几次，光是枪就丢了两三次。在美国，枪支弹药实行严格的实名登记管理，丢枪是一件不得了的大事。一般家里失窃，警察问的第一件事就是“枪有没有被偷？”如果枪被偷，那将会有无穷的麻烦等着你。此外，在洛杉矶丢车也是常有的事。有一位在洛杉矶留学的朋友，买了一辆本田思域的二手车后马上就配了一个方向盘锁，据前车主所说，他的那辆车曾被偷过两三次。

因为治安不好，所以片区治安的好坏也是房价的一个重要决定因素。这次我在洛杉矶住的是Downtown附近的一个小酒店，一方面是图它便宜，另一方面是离会场和发布会场地都比较近。Downtown一带也有很多超五星级的著名酒店，不过价格很高，而且一有大展会就很难订到房。国内是越市中心的地方约繁华、房价越高。而洛杉矶的Downtown也有不少很贵的公寓，但是因为是老城区，而且治安比较差，所以多数人不会选择住在那里，只有刚刚走出社会，在附近写字楼上班的年轻人可能在那里租个小公寓。到夜幕降临，整个Downtown就像座鬼城。每次到洛杉矶都有不同的人告诫我：“夜晚千万不要去Downtown。”我所住的酒店距离Downtown有十几分钟的车程，而且是在南加州大学附近，但是治安也比较差，晚上多次听到警车呼啸而过，搞得每次楼道上有沉重的脚步声响起，我都有点心慌慌的感觉。



▲洛杉矶的海岸线是真正的一望无际。



▲这是Santa Monica沙滩周末人比较多的时候，跟国内的“下饺子”盛况自然没得比。



▲传说中的比华利山。

杂志库 ZAZHIKU.COM

在洛杉矶，被称为“Villa”的才是真正的豪宅，也就是我们所说的别墅。这些豪宅才有专门的、优质的物业管理，一般都带有私人游泳池，有些面积更大点儿的甚至有自己的私人高尔夫球场。不过从外表上看，这些 Villa 也有不少破旧的地方，可能是因为年头都比较久。

不管住的是 Villa 还是 House，当夜幕降临，富人与平民们的娱乐方式没有什么不同。亚洲大城市里那种大半夜依然歌舞升平的闹市区在洛杉矶是看不到的。夜里的娱乐方式无非是看电影、开私人 Party、逛午夜俱乐部，如果你是初来乍到的外地人，到了晚上几乎只有看电影这一种选择。这可能也是游戏日益成为一种主流娱乐方式的重要原因，因为大多数晚上你只能呆在家里，而游戏可以消磨最多的时间。


■威尼斯海滩的小摊与海边别墅。

CHECK 3 他们的舞台


▲斯皮尔伯格捐资的南加州大学电影学院楼，在其对面是乔治·卢卡斯捐资的楼。

美国人与日本人究竟谁更热爱游戏？根据我的感受，游戏在日本社会中的存在感明显更强。美国人更热爱电影与户外运动，单从户外广告牌中游戏与电影的比例就能看出来。E3 展期间 Downtown 到处都是游戏广告，但是与整个城市无所不在的电影广告比起来，游戏广告的出现频率就少得多了。当然这跟洛杉矶本身在电影业的地位也有关系。不过在各种大型商场、购物广场、大型超市里，游戏类产品的存在感比影碟类产品更强。几乎所有购物广场里都能看到 GameStop 游戏店，所有大超市都有醒目的游戏柜台。美国的游戏产品可能是发达国家里最便宜的。虽然高清大作的标准售价是 60 美元，但是卖了一段时间之后就会开始大打折，现在到 BestBuy 买一张全新的《GTAIV》只需 10 美元。

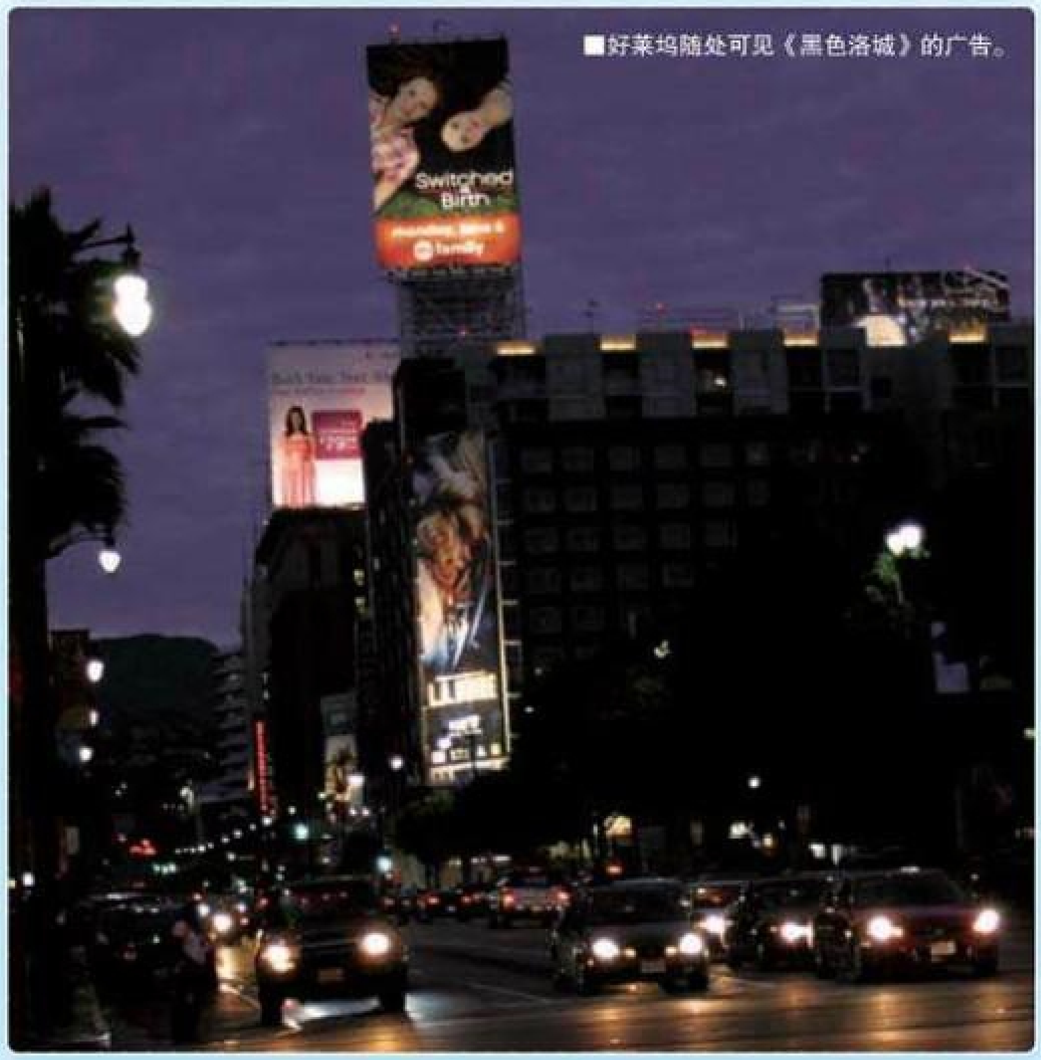
比起美国人，欧洲人对游戏可能更加热衷。E3 会场里碰到许多自费到洛杉矶参观 E3 的欧洲人。在会场的餐饮区和一位法国人搭台吃午餐，他是一个普通玩家，为了试玩 Wii U 而专程来到 E3，我对他的精神表示钦佩，他说：“这不算什么，我有很多朋友一年来美国好几次，都是来买游戏或主机的，因为很多游戏和主机都是先在美国卖。”他是以媒体的身分登记进入会场的，其实 E3 虽然是仅面向行业内人士，但是普通玩家想混一个媒体或观众身分进入会场也很容易。形式主义在美国也普遍存在，很多条条框框的规定其实也就是走个过场。展会第二天结束时，我到附近的诺基亚剧院听了一场 Video Games Live 音乐会，根据剧院的规定，DV 不能携带入场，但是相机可以带，而大部分人带进场的相机都有录像功能。

今年因为拉登之死，美国的所有大型展会与活动普遍加强了安检，不过世界各地的人们并没有因为恐怖袭击可能性的提高而取消 E3 之行。感觉这次 E3 的拥挤程度更甚于 2006 年。E3 2006 我试玩和参与 DEMO 演示的游戏一般只要排个十来分钟就轻松进入，今年的大作体验区普遍排起长龙，其中以《战地 3》和《COD MW3》最为恐怖，简直和 PS Vita 与 Wii U 有的一拼。发现美国人的排队能力不比日本人差，整个下午就排一个游戏依然神采奕奕，不知道是对游戏实在太有爱，还是常年吃美式大份量肉类食物的结果。

美国人的粗犷表现在每一个方面：粗犷的城市格局、粗犷的食物、粗犷的性格与身材……这一切造就了美式游戏的粗犷风格。在美国吃饭和买东西，经常遭遇说话粗声粗气的黑人老大妈售货员，吃的都是超大块的肉，超大的汉堡，就连精致的中餐与日本菜，到了美国之后也变了味。原本精致的日式海鲜炒饭，掺入了美式的粗糙，而在中国城吃的两顿中餐，也有些重份量不重质量，份量之大令人乍舌，但精致程度跟国内同档次餐馆比起来就差了一些。不过美国人在骨子里也喜欢精致的东西，所以马路上日本车至少占 70%，日本的产品在美国社会中依然占据着举足轻重的地位。也许用惯了粗犷的产品，在精致的东西面前更容易怦然心动，iPad 与 iPhone 的大行其道也是同样的道理。

不管是哪国的牌子，美国人用的产品大多数都是 Made in China，但是贴上中国品牌的却几乎看不到——直到我即将回国，才惊讶地发现酒店里陪伴了我一个星期的冰箱是海尔牌……

展会最后一天，我在南馆大堂二楼的餐桌上写下了 Wii U 的试玩报告。周围时不时变换着英语、日语、法语、德语，以及我听不出来的一些欧洲小语种。这是属于他们的展会，是他们创造的游戏产品，在他们的市场上销售。而我们何时能在这个世界舞台上拥有自己的一席之地？


■好莱坞随处可见《黑色洛城》的广告。



杂志库 ZAZHIKU.COM

E3 2011 游戏情报站

E3 2011 圆满落幕，观众达到46800人







2011年6月5日至7日在洛杉矶举行的E3游戏展来场观众达到46800人，为五年来之最。根据娱乐软件协会ESA统计，本次展会预计给洛杉矶带来了2500万美元经济收入。

今年E3较2010年参展人数略有增加，2010年E3吸引了约45600位专业人士、媒体、零售商和分析家。经历07、08两届低潮之后，2009年E3是首次恢复大规模展会，吸引了约41000人前来。虽然近两年参展人数持续攀升，但是却依旧不及2006年60000多名专业人士齐聚洛杉矶会议中心的盛况。本届E3还有一个值得注意的问题，来场人数在增加的同时，参展厂商数量却在大幅下降。今年娱乐软件协会ESA表示参展厂商约为200家，大大低于去年的300家。

展望未来，娱乐软件协会ESA确认E3 2012将在洛杉矶会展中心举行，明年的6月，E3不见不散。

国外网站玩家票选出本届E3最喜爱游戏榜

一款游戏的好坏由谁来说了算，是厂商宣传还是媒体测评？结果当然是玩家自己，每个人心中都有一杆秤，对某个系列的热衷、一段惊艳宣传片、一段试玩影像、甚至是一张图片都能让玩家爱上某款游戏。知名网站Kotaku通过读者投票评选出了本届E3玩家最喜爱游戏投票榜。位列前三的分别是《战地3》、《上古卷轴V天际》、《未知海域3》。



▲《上古卷轴V》在欧美玩家中地位非凡。



▲《战地3》拔得头筹，巨额宣传费用功不可没。

位列前十五位的游戏	
战地3	21.28%
上古卷轴V天际	20.13%
未知海域3 德雷克的诡计	8.84%
质量效应3	7.04%
塞尔达传说 天空之剑	6.23%
生化奇兵 无限	3.58%
星球大战 旧共和国	3.31%
刺客信条 启示录	3.17%
古墓丽影	3.09%
黑暗之魂	2.58%
光环4	2.2%
超级马里奥3DS	2.01%
现代战争3	1.64%
战争机器3	1.29%
行	1.28%

不少国内玩家看到这份榜单后都会觉得有些许异议，这毕竟是国外玩家的票选，审美和文化差异因素不可忽略。还是那句话，每个人心中都有自己的评判尺度和期待的游戏，不是更有趣么？

E3结束两日后任天堂股票下跌

对于新公布的主机Wii U，任天堂的投资者似乎没有给出足够的信心，E3展会结束两日后的6月9日，任天堂的股票在东京股票交易所出现两日持续下跌，当日市值缩水4.6%，报收于16,160日元(201.21美元)。

为对策持续下跌，任天堂联手育碧召开新闻发布会，育碧宣布有五款大作将在Wii U登场，其中《外星杀人魔》和《幽灵行动OL》已于E3其间对外展示，其余三款作品为《刺客信条》新作、《疯兔》新作、和一款神秘体育游戏。





杂志库 ZAZHIKU.COM

PS Vita 惊爆设计缺陷？！



国外某网站记者在E3现场试玩PS Vita的时候发现一个设计缺陷。现场提供的试玩游戏中有一个展示主机特色机能的迷你游戏集锦，在玩到其中一个需要用到前摄像头的游戏时发生了一件让人感到不安的事：画面中出现了肉色巨大阴影——也就是使用者自己的手指遮挡住了前摄像头。仔细看PS Vita的模型就会发现，Δ键距离前摄像头确实很近，手大一些的男子在使用Δ键时很容易遮盖前摄像头。针对这个问题，索尼方面做出了回应，称这个设计实属无奈之举，因为正上方和下方等看上去适合的位置在机器内部已经没有物理空间了。所以今后的软件应用方面，会尽量避免前摄像头和Δ键同时使用。

E3特别风景线，“电子游戏历史博物馆”





在今年的E3会展上有一个特别的展台，来自北美的三位有志之士联手带来了一个迷你“电子游戏历史博物馆”。他们带来了自己的收藏品2万余件，全部是电子游戏的相关产品。他们表示这次的目的是将25年间的收集品让所有观众亲自拿在手中感受，实际体验25年来电子游戏的变迁。据悉他们将来的计划是要建立一个真正的“电子游戏历史博物馆”，以表示第九艺术对人类文明的贡献。



RPG 新王者君临家用机平台

2007年，PC上的《巫师》成为年度最大的黑马，来自波兰的开发商CD Projekt用绝对的实力征服了全球RPG玩家，在老将纵横的美式RPG世界博得了自己的一席之地。今年续作《巫师2 王国刺客》再次杀来，无比精良的画面、厚重严肃的剧情和坚实的游戏内容再一次征服了世界，全球媒体都给出了本作极高评价，使本作俨然成为新的RPG王者。二代中玩家将继续扮演传奇恶魔猎人“白狼”盖列特，帮助国王扫平反抗新势力，并且对抗一位敌方的超级杀手。游戏的画面起点极高，故事的主线与支线内容丰富，RPG要素比前作翻倍增加，200种盔甲升级还不算，单单是剑系武器就有300种以上变化。本作最为人称道是动态即时战斗系统，一改美式RPG打斗死板印象，魔法与剑术的配合再加上移动技能的活用，使本作相比纯动作游戏都毫不逊色。而游戏最为人称道的噱头就是大量成人元素，已经玩过PC版的人都感叹本作的成人元素表现，在电子游戏里已经算是达到极限了……



由于PC平台盗版现象猖獗，素质极佳的一代只有区区40万销量，因此开发商终于决定在二代移师家用机平台，CD Projekt于E3期间正式确认本作将移植X360，并且于2011年11月15日发售。由于目前的顶级PC配置和家用机机能的距离已经拉大，开发商宣布本作的移植将会最大程度针对X360进行优化，争取挑战X360的极限画面。并且X360版将会包含之前PC版的所有更新和免费DLC。

手机平台TPS新作亮相E3，挑战《战争机器》？

iOS平台“《武士》系列”开发商Madfinger在今年E3公布了一款画面惊艳的TPS《暗影之枪》，预定9月在Tegra 2和四核Kal-El处理器的Android设备及iOS上登场。本作的画面非常惊人，靓丽的色彩和细腻的表现引来了大量眼球，有望超越虚幻引擎《无尽之刃》立下的画面标杆！不过从游戏实际视频来看，本作的场景和人物设计明显模仿“《战争机器》系列”。





杂志库 ZAZHIKU.COM

E3 2011：最期待游戏

E3 2011

令人难忘的 E3 2011 落下了帷幕。面对如此丰富的游戏资讯，所有编辑和各位玩友一样，早已锁定了自己心仪的目标。下面就来听听我们的心声吧！其实每个人期待的游戏都有很多很多，不过为了避免变成单纯的罗列，只能限定于一个最期待的游戏。赶紧来看看有没有哪个编辑和你是“英雄所见略同”吧！



▲为什么要把最期待的内容限定于游戏呢？答案当然是因为所有人都期待 PSV 和 Wii U 啦！

《阿修罗之怒》

我本身比较关注原创游戏，续作什么的，只要是前作曾经玩得比较投入的，那新作出了就玩不含糊，就像《未知海域》那样的，谈不上期不期待。今年的原创游戏中我最想尝试的还是 CC2 的《阿修罗之怒》，剧情中提到了七位天神，那至少也有七个 BOSS，CC2 给第一个 BOSS 就下了猛料，一根手指就有一个城市那么大，那其他 BOSS 还能怎么牛，实在是很想看看 CC2 的想像力极限在哪里。游戏手感什么的我倒不担心，只要和《火影风暴》相当，那基本上就是一款动作佳作了。

《战争机器3》

华尔兹

最期待的游戏是《战争机器3》，前作近百小时的网战时间也让我越发期待这个系列的完结篇终究有多震撼。从 E3 影像来看，《战争机器 3》的战斗终于进入最高潮白热化的阶段，女蜂王终于要露出她的真面目，各种气势如虹的场面，人类与兽人的最终战将在 9 月全面引爆，绝对是今年每个 360 玩家必入的神作。比起单机流程，华尔兹最期待的仍是谋杀大量时间的网战，从之前的测试版来看，相信新作一定不会让玩家失望。

《上古卷轴V 天际》

“《上古卷轴》系列”，凡是认认真真玩过的人几乎没有不五体投地的。前作因为种种原因我一直没有玩得尽兴，这次 5 代全新系统全新内容席卷而来，霸道的人设、充满荒凉美感的世界、全新的火爆战斗……这次绝不会再错过这款顶级 RPG。

《龙之皇冠》

对喜欢 ACT 类的洛克来说，此次 E3 的最期待游戏自然是《龙之皇冠》了（至于为什么不是《鬼泣》，大家都懂得……）！在如今充满车枪球的游戏市场，想要玩到一款好的动作游戏可以说是难上加难，而本作的玩法又恰好是洛克最喜欢的横版过关类，和战友们一起通过精密的配合战胜一个个强大的 BOSS，那种喜悦感也是其他游戏所无法给予的。总之一句话：必入！必首发！

《VR网球4》

狼来了

期待游戏是 PSV 的《VR 网球 4》，其实喜欢这个系列的人不少，但碍于家用机对战的局限性，不少玩家都因为找不到人对战而放弃了。虽然从第三作开始引入了网络对战，但家用机远没有掌机的对战来得便利。

《质量效应3》

三部曲最终章虽然延期至明年年初，但是这样的重头作品绝对值得我们付出耐心，抱着“越延素质越高”的信念等下去。Kinect 的操作就不太期待了，毕竟是一款正常向动作角色扮演游戏，英语识别什么的不见得对我们国内玩家有什么实际用途。E3 上的新预告片和现场演示相当让人期待，因为《质量效应 2》最后出现过一次的庞大机械敌人——Reaper 终于大批显身，这样恐怖的敌人全力发动后的新作到底会是什么样子，想想就激动。

《古墓丽影》

完全“船长”化之后的《古墓丽影》实实在在给我巨大的惊喜，充满电影式表现手法的游戏流程令人想到了 2009 年玩到《未知海域 2》时的情景。新的劳拉比过去娇柔可怜得多，让人一看就会产生保护欲。用一句话来形容劳拉的变化，那就是“以前是劳拉姐姐，现在是劳拉妹妹”。希望本作能够达到《未知海域 2》的惊人高度！

《黑暗血统2》

金馆长

毫无疑问是《黑暗血统 2》，当时我玩 1 代的时候只是抱着随便打打的态度，但是超高的素质立刻让我沉迷其中，我非常期待 2 代给我带来更多的震撼，而且我也非常想操控除了 War 以外的其他几位末日骑士。什么，你问为什么身为“打枪饭”的我最期待的游戏不是《战地 3》、《COD MW3》、《光环 4》或者《未知海域 3 德雷克的诡计》？这种级别的作品还用期待吗？简直是出了就买啊。

《大地王国 罪与罚》

由《上古卷轴 4》的设计师参与制作的《大地王国 罪与罚》充斥着浓厚的西方奇幻主义风格，物理攻击的沉重打击感与魔法的绚丽效果相互交融，无论是游戏画面亦或是配乐都给人一种史诗般大气磅礴的印象，相信喜欢“剑与魔法”这一类型作品的玩家都不想错过这部作品。

《战地3》和《COD MW3》

虽然限定于一个游戏，但要在《战地 3》和《COD 现代战争 3》中选出一个更期待的游戏确实不大容易，只能说这两个游戏都是今年最期待的。前者更核心向，后者更商业向；前者画面更真实，后者场面更宏伟。二者都是 E3 现场排队人数最多的游戏，究竟哪个更多一些确实是看不出来。不管怎样，今年末有这两大 FPS 足矣。

杂志库 ZAZHIKU.COM

《最终幻想XIII-2》

平心而论，要说本作是年末日本游戏市场最值得期待的作品并不言过其实，这次展会之上，SE不仅公布了新角色以及塞拉等诸多主角的戏份，还带来了两段不同的实际游戏试玩，让我们从多方面详细了解了游戏的大致面貌。无论是战斗还是探索部分，本作都将会是《FF13》的全面改良形态，完全紧跟前作结局的故事同样也很期待。

《未知海域 黄金深渊》

由于画面和屏幕大小的限制，由于越便携的东西越容易丢，由于老是要面对没电，由于……总之以上一系列的原因导致我对掌机的热情一向不怎么高，不过这个态度要发生改变了，全都是因为《未知海域 金色深渊》。虽然它的出现并没怎么解决以上问题，但却让我产生了“这些问题都不是问题！”的想法。

E3之憾从头数

在本届E3展上虽然看到了代表业界未来的PS Vita和Wii U，但是依然有很多让人满心期待的内容没能出现。虽然心有不甘，但这就是生活。之所以觉得遗憾，是因为我们期待，而正因为我们期待，我们才更加热爱。不过2011年才过了一半不到，8月欧洲游戏展，9月东京游戏展，或许不用等到明年E3，今年之内这些遗憾就会得到弥补。也请各位读者继续关注我们的报道！

本次E3之前有不少传闻，其中关于《潜龙谍影 崛起》的传闻最邪乎，说是小岛对本作的开发现状很不满意，游戏有意交给白金工作室的神谷英树来负责。做为神谷的粉丝，这样的传闻对我来说实在太劲爆了！所谓无风不起浪，有人问神谷此事时他还意味深长地说能交给他的话他会觉得很荣幸，但自己更想开发Konami名作《月风魔传》的续作。本想本次E3上小岛会不会来个证实或者辟谣，结果人干脆没来，《崛起》自然也没有展出。希望这个遗憾小岛会在本土的TGS上进行弥补。

华尔兹：最遗憾的当属没有《GTA》的新作出现，按照以往的经验，这次展出《GTA》新作的几率应该很高，这种千万级大作出现在E3上必然会引来一片叫好声。可能是ROCK STAR把注意力大多放在了《黑色洛城》上，所以在本次E3上没有出现，不得不算是一个遗憾。

按以往经验来说，历届E3发布会中有特别意外的惊喜或者话题事件的往往都在少数，大部分情况下都会在意料之中波澜不惊地举行，但笔者感觉今年的三大发布会尤为平淡，原因就在于PSV还有微软发布会的那一票游戏名单其实早在发布会开始之前就已经泄露出来了。不管是厂商有意为之还是部分不靠谱的媒体耍的小聪明，这样的“剧透”行为都让发布会多少失去了点应有的味道。没有了猜测也没有的未知数，这样的发布会就成为了空无一物的摆设，不知道这是否值得我们反思。

相比要在电视前一坐就是半天的家用机，洛克更倾向于能随时随地拿出来游玩的掌机，因此本届的E3总体来说自然是惊喜大于失望了。惟一遗憾的事情应该就是Wii U的“烟雾弹”了，从E3公布的情报来看，Wii U的开发程度相当低，而独特的手柄和机能也让洛克对它的售价捏一把汗——要知道，任天堂可从来不干赔本卖主机的事……

其一应该是PSV上的重量级第三方游戏还是太少了。虽然第一方大作很耀眼，但是给力的第三方作品不够，之前发布时第三方的概念Demo没多少落实。其二，《生化危机6》还是木有啊……

金铭长：居然，居然还是没看到拍肩！这种大型展会对我来说除了大量的资讯外，只有那些充满了戏剧性的镜头才能让我兴奋起来，然而本次E3没有这样的镜头，各家的发布会都是按部就班中规中矩的，少了一些洛杉矶该有的娱乐元素。你问我最期待的场景是什么？我最期待平井一夫、Mattrick和岩田聡站在一起，严肃地向全场宣布：我们合并了，然后记者们的假牙和眼镜肯定会铺满全场。

大概是考虑到任索两家都有新硬件发表，微软这次明显低调了不少。之前传闻的Windows 8内置X360模拟器没提，X360的3D游戏化浪潮未见一朵浪花，就连新的光盘格式都没有更详细的发表。比起大量Kinect游戏来，这次公布的给力的传统游戏也确实少了点儿。不过我更愿意相信这只是微软的缓兵之计，8月底的欧洲游戏展上微软必定会有猛料公布。

上田文人的《最后的守护者》没有太多新情报流出难免让我感到一阵小小的失望，本作从2009年E3第一次公布至今已经过了整整两年，原定于今年内发售也在前不久宣布延期，等得着实有点辛苦。看来只能寄希望于今年TGS能有新内容解解馋了。

Rockstar在今年E3展上毫无动作啊！本来很期待的《Agent》和《GTA V》都没消息，这两款都是由Rockstar North本部开发的游戏才是Rockstar的实力精华所在。说起来从2008年《GTA Ⅳ》发售以来，Rockstar North这三年没有任何游戏公布，真是让人等到花儿也谢了……

狼来了：遗憾的是没有看到自己喜欢的“《天诛》系列”的新作消息。作为系列10周年的纪念作品《天诛4》，其整体素质都不尽如人意，销量更是惨不忍睹；主角不能使用钩绳攀爬、不能拼刀杀敌、自由度低、加上Wii的主机性质和消费群体都决定了天诛不适合在wii上开发，真不知道发行商在想什么。希望那只是《天诛4》而不是《天诛肆》。

特别收录：E3 2010之不尽如人意

《最终幻想 Versus XⅢ》&《最终幻想 Agito XⅢ》

现状：“半杯半洗”。前者继续玩失踪，后者已改名《最终幻想 零式》。

Capcom 的核弹级作品

现状：“洗具”。Capcom一年来各种给力。

《生化危机 携带版》

现状：“洗具”。3DS《生化危机 佣兵3D》刚刚上市。

《Agent》

现状：“杯具”。基本没消息。

《最后的守护者》

现状：“杯具”。新情报极少。



E3，2012再见

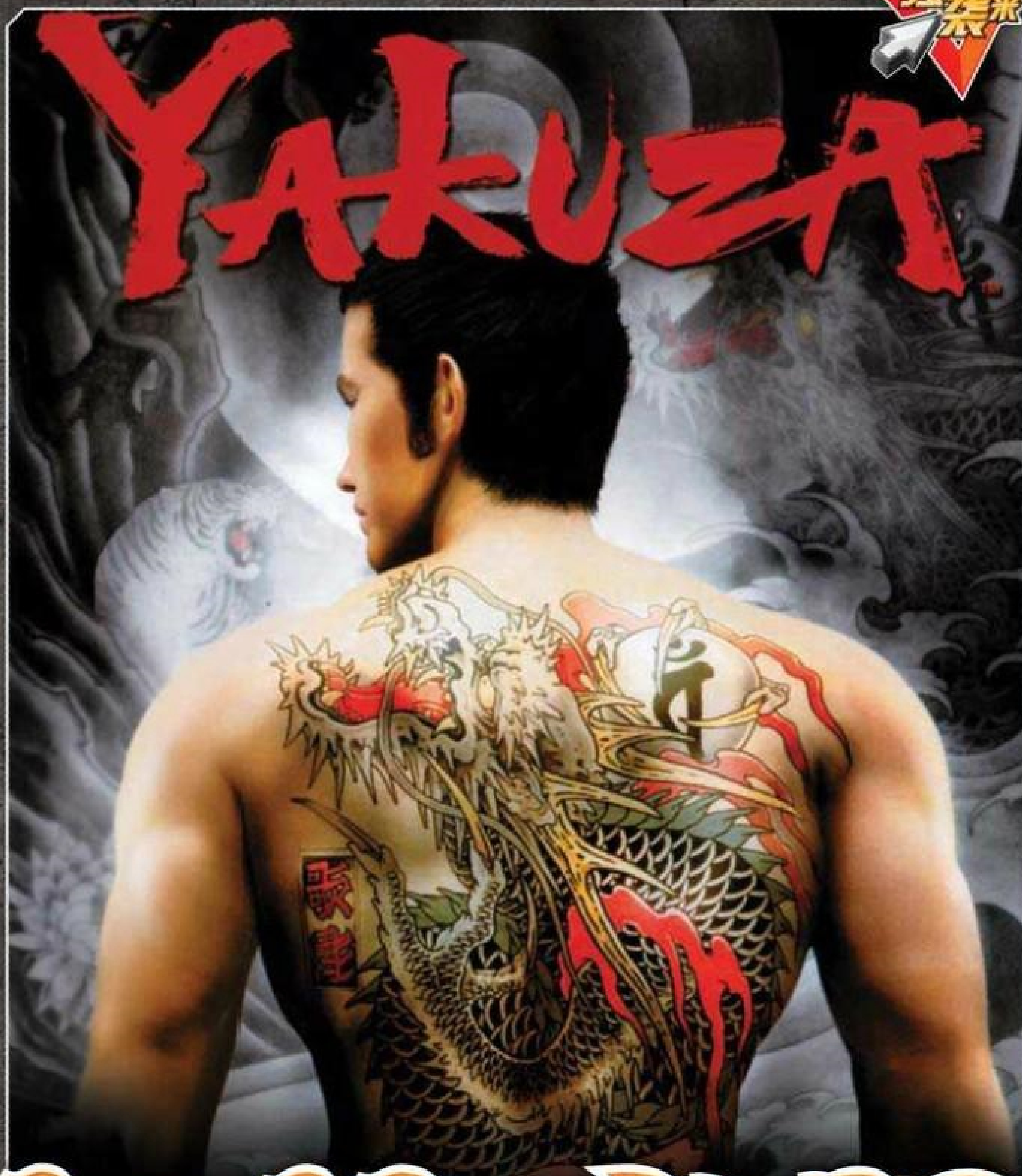
杂志库 ZAZHIKU.COM

仁侠义胆

文 华尔兹 美编 一刀

提到黑社会大家一般都会想到违法、黑暗、残酷这些词汇。而日本黑社会作为国际黑社会中重要的一个组成部分有着其自身的特色。尽管他们一部分已经西化，但仍有不少传统日本习俗在日本黑道中被保留。日本黑道与人民的关系并非大家想象的那样恶劣，在日本，黑道被看做是一把亦正亦邪的双刃剑，尽管作恶多端，却往往在国民遇到困难时总是会出手相助，最近的日本大地震中也没少了黑道参与救灾。这次特别企划就带大家了解一下“《如龙》系列”美版名称——“Yakuza”的世界。





仁侠义胆 日本极道界

日本黑道被叫作 Yakuza（ヤクザ），出自日本传统纸牌中的花札（おいちょかぶ）。日本黑社会也被统称为极道（ごくどう），意思是指与一般道相反的极端道路。而警察通常管他们叫做暴力团，其帮派约有三千个之多。

在日本，黑社会是被承认的合法性组织，只要在规定的法律下活动，即可获得指定的许可证，被称为“指定暴力团”，不少人都将其视为一种职业。有个笑话是说某刚毕业的学生去黑道那里问每个月工资是多少，有没有保险奖金之类的。其实不少极道确实有奖学金制度，“成绩”优秀的成员会被派到国外留学，回来之后会有更高的酬劳。

和其他黑社会相似，加入黑道的人并非自愿，实属形式所逼，他们中大多与社会疏远，受到歧视，放弃正常的人生加入黑道。这也是为什么他们会被叫做“逸物”的原因。我们通常所见的日本黑道题材电影电视剧中的人物带有喜剧色彩，大多展现他们有情有义。忠诚是日本黑道所要拥有的最基本的礼仪，加入组织之后终身不得叛逭，不少组织需要切掉手指来仪表忠诚，可见其重要程度。

在日本黑道中主张仁侠的精神，也就是帮助弱者，打击强者。但黑道会干一些违法的事情也是事实，枪杀、纵火之类的事件也常常登上日本各大新闻的头版，不过和当年组织违法犯罪活动，暴力与冲突不断的日本黑社会相比，现在的极道也已经进入尽量和平相处、避免冲突的新格局。而很多知名组织，如山口组的准则便是维护传统日本利益，他们的告示中写着“我们绝不雇佣童工，也绝不乱扔烟头。”

极道溯源与现状 | Past and Present

极道历史

日本黑社会各个组织对其起源的描述也各执一词。一种说法是极道的鼻祖都是江户时代劫富济贫的侠士，这点可以从现在不少极道组织的头目仍然穿着日本浪人的服装中看出来。

第二种说法是极道的鼻祖是“倾奇者”，倾奇者是由动词“倾く”脱胎而来，他们大多衣着举止怪异，有时还做一些见不得光的事。历史上著名的倾奇者有我们熟悉的出云阿国及前田庆次。极道正是由那时候的倾奇者演变而来。

第三种说法比较悲情，德川家康掌权时，根据追随其与否将人民分为上下级，下级的人社会地位与上级者相比要低下许多。而这些人也最终被集团“流放”，成为了流浪者，为了维护自己，他们开始组成帮派，做一些违法的事情。

还有一种说法是在日本明治维新的时候，武士制度遭到了废除，许多武士开始暴力犯罪活动，从事一些如开设赌场妓院的行业，这些武士就是日本黑道的前身。总的来说极道出现时间较早，这也是如今仍有黑道份子主张保留日本传统文化的原因。


■游戏中的前田庆次

黑道、暴走族、不良少年

可能会有一些人误认为暴走族就是日本黑道，其实两者还是有区别的。不过暴走族是黑道的预备军，不少的黑道成员前身都是暴走族，这也说明了两者仍然有一定的联系。而正因为黑道的前身是这些暴走族，所以造型、动作、言行举止两者都有不少类似。

暴走族的特点就是成群的年轻人骑着改装过的摩托车或卡车，穿着发型怪异，张牙舞爪的让民众们感到害怕。其成员的普遍年龄偏小，18 岁以下的年轻人不占少数，是许多走入社会不良问题少年聚集的场所。暴走族在日本的犯罪率还是比较高的，其中以团体斗殴为主。暴走族之间的冲突不断，不少时候需要利用黑道做后台，他们得到了黑道的人力方面的帮助和资金上的支持，同时也需要为黑道效力。在日剧《龙樱》中，阿部宽饰演的老师前身既为暴走族成员，其中有一个情节是在一条公路上将摩托车的速度开到最快，前面是海，比胆量，后刹车的便是胜利者。这也是暴走族中选老大的方法，胆大者为王。





■暴走族改装后的卡车

而学校中的不良少年与暴走族也有所区别，校园不良一般是只会在学校组成势力与其他学校的学生斗殴，部分不良少年们之后都走向了暴走族或者黑道。以不良学生格斗为题材的游戏电影也不少，比如我们熟悉的游戏"《热血》系列"，"《喧哗番长》系列"，以及电影《热血高校》等。

组织构成

日本极道的组成分为组长（亲分 kumicho，相当于西方黑手党的教父），舍弟（也被称为义弟），义子，干部，若头等，形成金字塔结构。下面的成员需要无从条件的服从上面的干部，以下犯上这种行为会被看做是重罪。组织中以类似义父子的关系将组织成员牢牢的绑在一起，成员之间虽无血缘关系，但各个亲如一家人。黑道中主张讲"义"，自己旗下的小弟被欺负了大哥会一如反顾的帮其出头，这样的上下关系使得成员们对上面心服口服，这也是我们经常看到相关题材电影电视剧中小弟愿意为大哥不顾一切卖命的原因。比起威胁恐吓，这样的方式更容易将组织团结起来，其结果就是事后大哥犯法让下面顶罪，小弟也会义无反顾的承担，并绝不会透露组织的任何情报。



极道游戏

游戏题材中的极道形象大多以反派为主，与欧美黑道游戏相比，像"《如龙》系列"这样专门以极道为主角题材的游戏并不多见。

"《如龙》系列"

提到日本黑社会题材，自然想到的就是"《如龙》系列"。游戏中塑造了桐生一马这个有血有肉的形象，可以说，这个角色贯彻了许多极道精神，侠肝义胆，重情重义，真男人的典范。游戏中有大量日本黑道元素充斥其中，比如帮派间的恩怨情仇，每个角色的穿着打扮，以及彰显喧哗风格的打斗都颇具代表性。游戏虽以黑道作为题材，却不以作恶为游戏的主要目的，我们不能像《GTA》一样直接在街边拖来个人就揍，游戏本着"人不犯我，我不犯人的原则"，只有在经过对方挑衅后才会开打，着实体现了如今日本黑帮主张和平的发展方向（笑）。





《侍道4》

《侍道 4》虽然不是黑道题材，但游戏中有不少角色都是日本那个时代的黑道形象。比如任务委托者小鸠便是极道中的代表，游戏中还有非常厉害的极道 4 人组。另外，玩家平时在路上行走时就可以看到名为舍弟、兄贵之类的 NPC，其实就是黑道的化身。游戏虽是古代题材，但这几个角色的服装、言行举止有些在现代极道中都还看得到。

《猛虎！ 高校暴力老师》

这款游戏的主题和《GTO》以及《极道鲜师》等偶像剧类似，都是颠覆传统的黑道教师来整治问题学生的题材。

故事讲述了身为"大神组"第 3 代若头的主角梶虎男前往黑道当老师，而其本身在极道界也有着黑暗的过去。

虽为校园题材，但游戏剧情中有不少黑道恩怨内容。每一话还有类似电视预告的 pv，比较有趣。



仁侠义胆

仪式

日本黑道中有着各式各样的传统仪式，结为父子时都需要举行一种特殊的仪式“杯事”。在父子结义的仪式中，结义双方各持一杯，之后主持人将有盐和鱼鳞混合的酒倒入双方杯中，双方各饮一口之后互换酒杯，再喝一口。“父辈”需要将杯中的酒喝完，而新人只能小口啜饮。之后义父子关系成立。在电影《无仁义的战争》中，广能昌三与黑道若杉宽在狱中有互相喝对方血结拜的形式作为桥段，可见其实形式是多种多样的。

在日本黑道，继承是被看做非常重要的一种仪式，在那一天不少组织中的名人都会到场，场面非常隆重庄严。而重要人物隐退同样需要进行仪式。组织中重要人物去世，埋葬工作也需要风风光光，常常是大批人等一起送行，各个帮派有头有脸的人也会亲自到场，在组织中不少丧事是需要用到做法事来举行的。比如年忌、三回忌、开眼式等。另外，在部分特殊场合，如重要组员出狱等也会全体去迎接。



■仪式中布满纹身的极道成员。

经营方式

日本黑道的收入来源一般是通过收取保护费和讨债公司来获利。在《如龙 4》中秋山的职业就是高利贷公司，同时也负责讨债。而也有不少极道则通过经营赌场、贩毒等违法行为获利，并且也会接不少黑事。在极道者看来，接黑事是否属于犯罪，是否有良心，全由委托者来判断，他们只负责收钱做事，极道认为比起那些不敢露面的委托者，他们并不虚伪。



■秋山的职业便是发放高利贷。

日本黑道的收入来源除了违法犯罪活动外，还会经营一些正常的房地产、建筑和娱乐相关的合法产业。部分黑社会组织还会收集某公司的罪证，以此来勒索对方的股份，以及获得大笔的封口费。这也是黑社会题材电影中经常出现的桥段。除了这些外，相扑界与野球界也是黑道所会涉及的领域。黑道所盈利的东西虽有一部分是违法的，但从另一方面来说，也是取自社会的某种需要。

恐怖惩罚

“国有国法，家有家规”，日本黑道中有不少自定规矩，既然是极道，那么自然有极端的纪律，一旦违反了这些规矩就要做出相应的惩罚。其中最重要的就是不能以下犯上，企图谋反，或者背叛组织，做出了违反仁义的事情，黑道很生气，后果是很严重的。



■《新宿事件》中的日本黑道。

断指 极道中最为常见的惩罚方式是断指（yubizume），这也是非常残忍恐怖的一种方式，如果下属犯错，老大会扔给下属一把刀和一块绷带。这时，下属就必须切去无名指的最上面一节并把它交给老大以示忠心。断指被认为是对胆量以及毅力的一种考验，毕竟黑道出入警察局是常事，如果成员被抓到局子里，还没怎么就把组织内幕全曝出来了，这种没骨气的家伙是不能进入黑道的。

断指这个习俗要追述到宝永时期（江户时代的 1704 年 ~ 1711 年），从一开始的切指甲到后来武士被雇佣之后负责看守赌场和杀人需要切手指，由于武士被切掉手指后会失去握刀的能力，很难独当一面，所以必须依靠家族势力的保护，这也使得此成员必须隶属于该势力，永不得背叛。在电影《无仁义的战争》中便有断指谢罪这一场面。

破门 除了切手指外常见的惩罚方式还有“破门”，破门既指被逐出组织，是对较大的罪名实施的惩罚。破门分为“谨慎”和“破门回状”两种。“谨慎”类似口头警告，如下次再犯直接扫地出门。而破门回状则以书信的形式通知各个组织与被破门的人断绝一切关系。不过破门之后不代表永生不得再复归，通过一些手段仍然可以重回组织，不少帮派犯罪活动利用假破门的方法摆脱了执法相关的搜查。

绝缘 绝缘类似破门，但和破门的区别则是被绝缘的成员是绝对没有机会再回组织的。如果被绝缘，那一定是犯下了不可磨灭的错误，被绝缘者不但不能在圈子中立足，甚至会遭到组织的私刑，基本上是不会留活口，算是组织中的最高惩罚。

除籍 除籍是在没有做出对组织不利事情的情况下，自己提出来。一般成员到了一定岁数（以老者居多），或者自己想金盆洗手就会提出除籍。不过黑道决不允许你想走就走，不是随随便便就可以被除籍的，通常被除籍的人需要被切指来作为对组织的补偿。我们经常可以看到许多反映极道世界黑暗的影视作品中，某人已经打算重新做人脱离组织，但其最后的结果往往不是被黑道追杀就是以断胳膊少腿的悲剧收尾。

极道的特色标志 | Style of Yakuza

极道成员都有着显著的特色，仅从穿衣打扮中便可一眼辨认出其黑道身分。而不少特色都是从暴力团或者是不良少年时期保留下来的，之后成为了黑道，也就延续下来了。而他们也有许多特点是无法从表面上判断的，比如富有的极道大哥比起名车、名表、豪宅，他们更愿意去收集一些售价 1000 万以上的名刀、古董、书画、陶艺品。在极道界，这些才是他们身世地位的证明。而去去夜店，打打桌球都是小弟们喜欢的活动。

发型

发型是日本黑道的主要标志，往往通过发型就可以分辨出此人是否和极道有关。

常见的日本黑道发型有飞机头，平头，光头，长发，背头几种。其中飞机头的创始人是猫王，后来曾一度在不良界流行，代表人物有《REBOEN》中云雀的跟班。平头则比寸头稍短一些，不少黑帮成员还喜欢在寸头上再剃出各种图案，而染发也是极道成员张扬个性的一种方式。这些黑道之所以发型如此标新立异，与不少成员前身是暴走族有关。



■小栗旬所扮的极道舍弟形象。

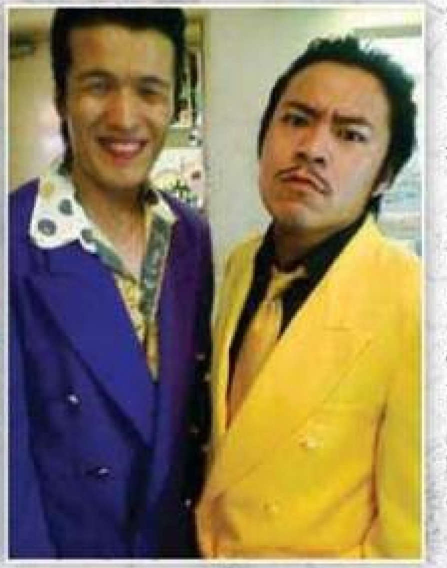


■樱木军团都留着典型的不良黑道发型。

装扮

日本黑社会中，部分组织对服装没有特别的规定，但大多以暗色系的西装为主，暗示着组织中黑暗、严谨的作风，西装里面配各色衬衣，衬衣的领子一定要大翻出来，这种装备源于西方黑社会。组织中有头有脸的人大多着意大利西装。也有人主张保留传统风格，穿着斑马纹服装以及和服，造型较为复古。小弟则以穿着印有龙虎等图案的棒球外套为主。在特定时候不少组织成员也喜欢光膀子露出身上的刺青，





这点我们可以从“如龙系列”中一挥手就能把上衣脱掉的设定中看出。在日剧《野猪大改造》中有这么一个桥段，主角修二的父亲要去给他开家长会，但由于穿着像个日本黑道而让修二非常困扰，结果到了家长会那天发现老师和父亲居然穿着同样的款式，着实令人喷饭。

另外渐层的棕色墨镜也是黑道成员喜欢的配件，不少人可以通过佩戴墨镜来彰显霸气。所以我们常看到一些搞笑题材的人摘掉墨镜和戴上墨镜的差异之大。而极道佩戴墨镜的另一理由便是做一些“黑事”时不容易被人认出来。

和其他黑社会组织相比，日本黑社会显得并不提倡低调，往往有醒目的标志。佩戴名牌便是其中之一，组织成员必须佩戴印有自己名字的名牌，避免闲杂人等混入组织内部。著名的山口组由于成员众多，不同分会的徽章名牌都会有所区别。



■现代黑道的经典扮相。



■极道中的传统装扮

刺青

刺青即为纹身，其中“半胛”是日本最具代表性的刺青风格图案。日本喜欢使用古代名著人物（如水浒英雄系列），山水猛兽系列（《如龙》系列”中主角桐生的龙之纹身），传统鬼怪（真岛吾朗的般若纹身），以及神佛系列（堂岛大吾的不动明王）作为刺青题材。在日本战国时代武士在身上刺青，表示对组织的忠心以及保佑自己在战场上的平安，可以视为精神寄托。

在黑道中过着随时没有明天的日子，导致不少极道组织成员都十分的迷信，比如稻川会的老大稻川圣城。这样精神信仰便显得非常重要了。在日本凡是加入极道的人都要有刺青，根据地位的不同，刺青面积也会有差别。其中地位越高刺青面积越广，纹路越密。他们将刺青覆盖整个身体，无论正面背面，甚至肘部以下的手臂和小腿。纹身图案有时也会根据所在关西与关东地域有所区别。

在刺青的过程中是非常痛苦的，有时可能要数百个小时，但这一进程被极道认为是对男人勇气的考验。而有纹身的成员便从此有了“纹身护体”般的精神依托。

■纹身的过程非常痛苦。



▶真岛吾朗的般若纹身。





◀乡田龙司的黄龙纹身。



■桐生的龙之纹身。

极道电影

说到日本黑道电影，那就不得不提起两个人，深作欣二和三池崇史。作为早期日本黑道电影的代表人物，深作欣二的电影总是以暴力绝望的手法描写一个个黑道故事，叙事简明畅快，将黑道生活中的种种无奈摆在观众面前。《仁义的墓场》《无仁义的战争》等影片影响了一代导演，绝对是日本黑道电影的教父。而三池崇史的影片则喜欢表现最血腥露骨的黑道生活，但里面的内容过于偏激，与真实黑道有不少出入。



《仁义的墓场》

影片最大的成功便是塑造了石川这一黑道人物形象，黑道成员的张狂不安、偏执，在影片里表现的淋漓尽致，黑色墨镜下的他仿佛充斥着不安全感。和《无仁义的战争》不同，正如影片名“仁义的墓场”一样，主角石川不再有仁义，他背叛组织企图刺杀大哥，这种行为源于其本身，算是对极道仁义的一种讽刺。为了向导演深作欣二致敬，影片之后被三池崇史翻拍，名叫《新仁义的墓场》。

《无仁义的战争》

电影的背景取自昭和21年，主角广能昌三原本是一名军人，因为参与黑帮斗殴被捕，在监狱中结识了黑道成员若杉宽，并最终加入了黑道。在黑帮生存的期间，广能昌三逐渐对于黑帮中的勾心斗角，各种暗杀矛盾已不能再忍受。

影片中有许多桥段都在《如龙》系列”中出现过，比如一起越狱、一个人去杀对方老大等。而断指、纹身等黑道元素在电影中都有所表现。漫画《海贼王》中海军大将赤犬的原型就是以影片的主角菅原文太为原型的，而另外一名大将黄猿的原型田中邦卫也在本片中出现。

《无仁义的战争》作为日本早期的黑道电影获奖无数，影片自始至终流淌着黑道世界黑暗的基调，让人不免感到这个世界的残酷与绝望。影片曾影响了吴宇森等大导演，对于这部电影的优秀程度自不必多讲。《无仁义的战争》系列”一共出了五部曲，推荐有兴趣的读者不妨找来瞻一下这部经典。



动作和语言

黑道成员一般喜欢三五成群，蹲在街边吸烟喝酒。日本黑道蹲法是相当讲究的，双脚一定不能合并，手肘大多要放到两腿膝盖之上，也有一些或高举球棒，或手插兜。头一定要歪着，眼神中无不透露出各种凶神恶煞。如果你在日本行走，看到这样的人最好还是躲远一点。

黑道成员的讲话方式为突显与一般人的不同，大多会进行音量的调节以及对个别词汇使用方式的不同，带卷舌音。在日剧《极道鲜师》中经常看到极道女儿久美子一不小心脱口而出黑道用语的搞笑桥段。另外“なに”和“ばかやろう”等也是日本黑道经常使用的词汇，而根据关西与关东势力不同，所说的话也会有所区别。在威胁恐吓时要配合歪头，凶脸以及轻蔑的口气。往往打架没开始，靠这几个动作就能把对方吓退了。难怪在游戏《私立学院》以及《喧哗番长》中有仅靠眼神便能战翻对手的绝招了。





■“《喧哗番长》系列”中的“以眼杀人”

音乐

唱歌是日本黑道成员比较喜欢的娱乐项目，他们大多热爱日本传统演歌为主。演唱这种歌曲也与极道所主张的保留日本传统文化有关。在《如龙》系列”的卡拉OK迷你游戏中，桐生等人每次所演唱的便是最具演歌意味的歌曲。而日本黑道也与演唱传统日本演歌的艺人有联系，组织中的大型活动中会有该类型的艺人亲自到场表演。



■桐生飙歌中……

健康

在极道中的人，刺青饮酒抽烟每天过着极为不规律的生活，对肝脏的伤害非常大，这样健康就显得尤为重要了。其中道广会对健康就尤为重视，在会中全员每3个月就要去经行一次集中治疗，尤其是对肝脏部分。而高额的治疗费用全部由道广会承担。这也是和大家印象中打打杀杀形象不太一样的地方。

战斗

玩过《如龙》系列”的玩家都知道，在游戏里面斗殴都很凶残，往往是招招毙命，出手干净利落，直戳要害。而毕竟真实的黑道战斗是与这些戏剧成分有所区别的。现代的黑道成员一般使用武器多为拳铳，也就是手枪。不过手枪的价格高昂，近代黑道又主张和平，所以使用枪的场合越来越少了。不少保守派组中仍然保留有许多传统的日本刀。组织为了不惹声势，所以选择暗中佩有匕首，将匕首藏入怀中，必要时掏出直戳对方要害，属于暗杀的一种。



■《如龙 终焉》热兵器的使用率为历代最高。



■《如龙4》大河仅凭几把手枪几乎战翻了对方整个组织。

三大极道组派 | Yakuza Mobster Families

极道坐落在日本各处，其中以九州岛为主要聚集地。日本黑道拥有三千多个势力，除了最有影响力的山口组、住吉会、稻川会外，还有松叶会、极东会、道仁会等势力，下面主要介绍日本黑道的三大势力。

山口组

初代组长	山口春吉
现任组长	司忍
成员人数	约19000人

日本众多的帮派中，最著名以及势力最大的非山口组莫属，其帮派在鼎盛时期多达526个下属团体，以及多达18万的成员总数。是世界级的黑手党组织，涉及到了日本几乎大大小小所有的产业。除了日本外，山口组在国外也很活跃，涉及到亚洲以及其他国家，甚至美国。

山口组创立于1914年，创办者为山口春吉，山口组原为当时大岛组中的一支。但在山口二代目山口登继位后被大岛组逐出，之后由于涉足神户运输市场而使得势力扩大。而在田冈一雄继任后，组织势力到达巅峰。

山口组势力之所以如此庞大，还和其与政界关系很好有关。几乎每次的竞选活动都有山口组参与，这也使得山口组可以某些时候呼风唤雨。比如著名的山口组老大暗杀事件，就因为受到首相和大臣的保释而无罪释放。



▲山口组6代目组长司忍出狱，果真是霸气外露。

在1995年的时候，山口组做过一件让公众对日本黑社会改观的事情，在神户大地震发生后，山口组赶在政府之前实施了救援行动。这也是山口组与社会一直可以维持一种微妙关系的原因。

TIPS 田冈一雄

田冈一雄为山口组三代目组长，通过数起火拼事件使得山口组势力不断扩大。同时涉足娱乐业以及运输业，使得山口组获得了雄厚的经济利润，为日后的江山打下了良好的基础。田冈一雄之所以被山口组称为最强的组长还有一个原因就是他超强的领导能力，自小就是不良中领袖的田冈一雄小时候便是在监狱中度过的，后来加入了黑道的田冈一雄与当时2代目首领山口登的女儿结婚，之后接手山口组。田冈一雄以侠肝义胆为原则，组织中有人遇到困难便第一时间出手相助，这使得组织上下所有人员都对其信服，越来越多的失意青年加入到了山口组中，也是组织日后发展壮大的主要原因。



住吉会

初代组长	伊藤松五郎
现任组长	福田晴瞭
成员人数	约 6100 人

住吉会是势力仅次于山口组的日本黑道势力，成立于明治初期，由初代目伊藤松五郎集结当地的赌徒所组成，当时被称为住吉一家。在 1963 年住吉会曾与其他势力一同组成关东会，但关东会后来被取缔，导致住吉会一度解散。1967 年由五代目组长堀 政夫将会社重建，并使势力扩大，将部分其他会社纳入旗下，在 1988 年住吉会的势力超越了当时如日中天的稻川会。在最近发生的仙台大地震中，住吉会在网站上宣布可以为所有受难者提供住宿与食物，这也是大家难以想象的一面。

稻川会

初代组长	稻川圣城
现任组长	青田次郎
成员人数	约 4700 人

稻川会以经营赌博为主，在日本每年盈利数亿，这与初代目组长稻川圣城以经营赌场出身离不开关系。

稻川会前身名为鹤政会，初代目稻川圣城曾在鹤政会赌场工作，后来因为其将赌场经营得顺风顺水而受到鹤政会组长的提拔。在鹤政会与敌对势力苦战时，稻川圣城第一时间将鹤政会组长鹤冈政茨郎救出，这一事件也奠定了稻川圣城接手鹤政会的基础。1956 年曾与其他势力一共组成关东会，那时候的关东会与田冈一雄的山口组因为地域因素关系很是恶劣，直到 1964 年日本举办奥运会，稻川圣城在打黑行动中被判刑 3 年，本是山口组灭杀稻川势力的好机会，但田冈一雄并没有选择趁人之危，反而还让狱中的山口组成员对稻川圣城照顾有加。出狱后的稻川圣城被田冈一雄的义气所感动，两势力从此关系变得和睦，并成为盟友。在 1972 年，组织以稻川会为名正式成立。

极道日剧

涉及到日本黑社会题材的剧集因为受众群体相对较广等众所周知的原因，大多以轻松搞笑为主，其中比较著名的是《极道鲜师》和《MY BOSS MY HERO》这两部。而《轮舞曲》主角虽不是黑道，但仍然讲述了其在黑道做卧底的故事。

《极道鲜师》



本剧根据森本梢子的同名漫画改编，由仲间由纪惠所扮演的黑道老大女儿山口久美子，挑战让所有教育界闻风丧胆的问题放牛班。另类教师如何帮不良学生走上正道是本片的看点。在日本创下收视率奇迹的本剧中，女主角山口久美子是一个出身黑道却一心想当老师的另类形象。同类题材的还有著名的《GTO》，不过主角原来是暴走族，并不是黑道。

从剧中久美子每次回家时大批成员低头迎接的桥段中我们可以看出典型的日本极道情节。其中久美子家里的几个成员更是典型的复古极道装扮。记得剧中如果有外人到家中做客，无意说出了冒犯久美子的话被家中的其他成员听到了，几个人便会露出凶神恶煞的表情配上挑衅的词汇，随即被久美子打断。虽是一种搞笑手法，却也很能体现典型的极道风格。剧中有不少打斗桥段，久美子经常帮助学生摆平纠纷，那恐怖的战斗力表现出极道擅长格斗的特点。



《MY BOSS MY HERO》



这是部根据韩剧改编的日剧，由于国家的改变，题材自然从韩国黑帮变成了日本极道。剧中长濑智也所扮演的主角是日本黑社会中老大的儿子，打架的时候如龙似虎，经常一个人放倒一片，不过由于没受过教育，被认为智商底下，有勇无谋，在遇到生意谈判时往往出岔子。其父亲认为无法将组织交给这个笨蛋儿子而命令其重回高中读书。影片中充斥着各种恶搞元素，长濑智也饰演的笨蛋黑社会大哥也非常神似。片中最具代表的黑道要属田中圣所扮演的小弟形象，从他的行为举止当中无不透露着典型的黑道特征，虽有恶搞成分，但显得非常生动。

《轮舞曲》



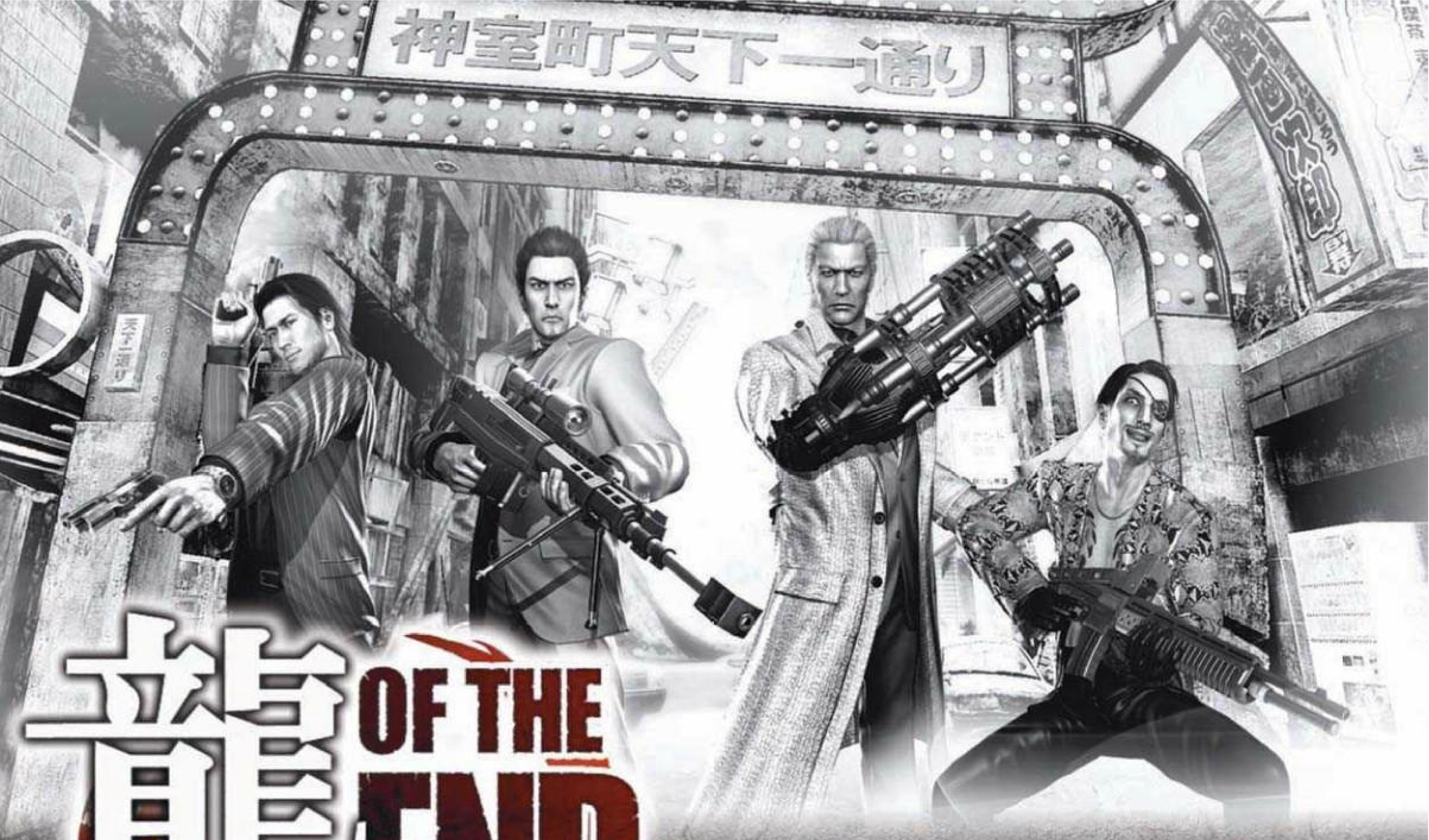
比起前面两部轻松搞笑题材的黑道电影，这部《轮舞曲》整体便略显沉重。而剧中也以警察潜入黑道做卧底为故事构架，剧中的黑道形象比起其他偶像剧来说内敛了不少。影片由日韩合拍，演员阵容强大，可惜在剧本上差了点。





结语

极道是混乱时期的产物，对于人口老龄化的日本来说，现在极道界也充斥着老龄化的问题，和过去相比，愿意加入黑社会的年轻人越来越少了。对于极道每个人都有各自的看法。总之，不能忘记的是，无论极道多么讲究仁侠义礼，黑帮终究还是黑帮。



龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド

如龙 终篇	SEGA		动作
PS3	龙が如く OF THE END		日版
	2011年6月9日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

通关之后，弹出光盘，作为一个"《如龙》系列"的死忠，我头一次感到有点失落。通关之后我一共毙杀僵尸3012名，但是却几乎没有给我带来什么快感。平心而论，本作的素质不算低，但是却达不到我们对《如龙》提出的标准。射击本来就不是《如龙》这套动作引擎的强项，而在《如龙》这样非常写实的故事背景中加入僵尸之类的如此科幻的元素也让人产生一种强烈的生硬感。我不知道制作小组为什么会选择这两个他们本不擅长的项目来制作《如龙》的续作，希望明年的《如龙5》能够表现得更好一些。

文 金馆长 美编 NINA

操作列表

本游戏的操作有A、B两种模式，可以在设定选项里进行选择。两种模式的主要区别是在战斗的时候。总之，如果你玩惯了动作射击游戏的话，两种模式……都不是太顺手……

战斗操作

按键	A模式	B模式
方向键	切换武器	切换武器
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
□键	攻击	装填弹药
×键	回避	回避
○键	肉搏	肉搏
△键	发动灼热狙击	发动灼热狙击
R1键	进入构移动	攻击
R2键	开启瞄准镜	对同伴下达指令
L1键	装填弹药	进入构移动
L2键	对同伴下达指令	开启瞄准镜
START键	开启菜单	开启菜单
SELECT键	选择是否退回主界面	选择是否退回主界面

平常操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角/按下为进入主视点模式
×键	取消
○键	确认/调查
START键	开启菜单
SELECT键	选择是否退回主界面

注：文中键位以A键位为准





©SEGA

男子汉的神室町生存法则：心得篇

开宗明义，首先大家要清楚的一件事情是，本课堂的基本教案都已经发给大家了。就记载在大家的“觉书”里，我们讲的只是一些最容易被忽略的。如果有什么不明白的，进菜单看觉书就可以啦！如果还有不明白的，秋山骏会在游戏里为你做出详细的示范，他的前两章几乎包括了所有重要项目的教学，一般只要通过他的前两章的教学战，那么一定能掌握基本战斗技巧。



第一课 秋山骏的日常生活课堂

大家好！我是神室町第一风流男秋山骏。也是本次的四个主角中最像正常人的一个，我没在手上装机枪，没整天板着一张扑克脸，也没看见僵尸就亢奋！所以，这些基本的东西当然是由我来讲啦！顺带一提，我是正经名牌大学财经系的毕业生，跟后面要出来的那些算数都算不过来的家伙是不一样的！

故事是怎么展开的?

想当拯救神室町的英雄，首先要明白自己下一步该干什么，不知道出于什么原因，我每次看地图的时候，总会发现一个奇怪的现象：我下一步要去的地方再地图上用粉红色的闪光点自动标记了出来。而且由于这次神室町被隔离，基本上我去哪里都只能走一条一本道，连绕路的功夫都省了。即使有的时候自动标记地图失灵，参照后面某个家伙写的指南也能轻松找到目的地。

除了拯救神室町的大工作之外，我们也不在乎打一打零工赚点钱什么的，跟我一样乐施好善的同学仔细看地图，看到那边的“？”标志了吗？过去到那里和站在那里的人对话就能触发这种被某些局外人称为“支线任务”的零工。完成之后可以拿到钱，也可以拿到不少别的地方找不到的好东西。

我们的据点

这次神室町麻烦大喽，看起来没有一个地方是绝对安全的，挑哪里做据点都不合适，所以最好的据点就是流动据点，来同学们请打开地图，在上面找到一个绿色的卡车标志，这就是我们的据点了。据点里坐着两个人，沙发上那个就会玩手机，如果各位同学的手机没有在日本入网的话就当他是空气好了。而坐在椅子上的那个结巴是我们战斗的重要支柱，也是本作最靠谱的商店。可以在这里找他补给物资改造武器什么的，而这次这个奸商还会向我们收取巨款来进行商店升级换代，不过，给他投钱还算值得，我们可以买到更多东西也能制作更多武器。而我十分怀疑这个奸商其实是神室町所有奸商的幕后黑手，因为我们在某些时候出于某种原因不能找到他只能找别人补给物资的时候，那些人卖的东西完全跟这个奸商一样！

在奸商的身后有一扇门，那里我们可以整理身上的物品，存个档什么的。而且，进入那间房间的话，体力还会逐渐恢复，想省点药钱或者饭钱的同学有福了！



战斗专家是怎样炼成的

虽然我们四个拳脚功夫路数差别很大，但是这次的主角是枪！枪！扣扳机的方式每个人都一样，所以说我们四个可以学习的技能都是完全一样的，而且我会把我学到的东西倾囊相授给真岛，而真岛会教给龙司，龙司再教给桐生。换句话说，在能力培养这方面，我们四个可以算是同一个人！

如果问我有什么提升能力的心得的话，我建议先学习战斗能力中的前两个“ヘッドスナップ”和“スナップブロック”这两个超能力，它们的作用是让僵尸的头具有局部吸引准星的功效，这样爆起头来就方便很多了。然后优先学习基本能力中的“アイテム所持”和“武器所持”（学到“武器所持4个”就够用）系列能力，这会让你的旅途轻松很多。

好，我的课先到这里，拿着这份教材去我的事务所办理业务，可以享受利息1.1倍的优惠哦！



第三课 真岛吾朗的战斗指南

哟，小鬼们，刚才听了那个除了钱就是钱的俗佬讲了那么长时间，是不是都烦了？对！俺也不喜欢听他这么说话，男人，就该像俺一样想说啥说啥，想干啥干啥！走，俺带你们杀僵尸去！

你想爆头还是想乱枪把对手打成筛子?

俺的最爱就是霰弹枪！一枪下去，眼前横七竖八都是被俺干死的僵尸，太爽了！不过也有不喜欢霰弹枪的，没关系，什么武器俺都用得来！现在教教你们怎么玩枪！

首先呢，秋山那家伙都教过你们啦，射击有两种打法，直接按□的盲射和按R2瞄准之后的射击，咋说呢？各有千秋！盲射速度快，被僵尸围住之后，你还想瞄准？早被咬啦！你知道俺为什么不小心被咬了一口吗，就是俺被秋山那小子灌迷魂汤啦，离那么近还瞄准。但是话说回来，瞄准射击也有好处，自从俺学会了“ヘッドスナップ”和“スナップブロック”技能之后，只要大致方向正确，抬起枪来就能找着僵尸的脑袋，原来一梭子子弹能干三四个僵尸，现在一梭子能干十几个，都是打头一枪秒杀！而且那些变异的怪物，打身上跟挠痒痒似的，打弱点一枪就见红，你这时候瞄准了打事半功倍。总之，要看情况采用两种射击方式，被包围就盲射，需要定点打击就瞄准。

拳脚功夫和路边武器

有时候看见僵尸，俺就来气啦，就像上去按○拿脚踹他们，可是后来俺突然明白啦，僵尸几乎不可能用肉搏干掉，不信你把一个僵尸打的只剩一口气之后试试能不能把它踹死！所以，能用枪还是用枪吧。但是拳脚功夫也不是没有用武之地，敌人离你太近了来不及抽枪，直接一脚踹飞再掏枪也是保命要诀！

至于路边武器是什么就不用我说了，你们可别小看这东西！像火焰喷射器啦，电锯啦，捡起来都能直接干掉大片僵尸，比近江联合那家伙的机枪还快！每种路边武器都有两种攻击方式，按□和△两种，各有千秋，大家可以试试。

人造灼热狙击（ヒートスナイプ）

嘿，这点俺最喜欢了！怎么用灼热狙击，游戏会教你，俺在这儿就是告诉你人造灼热狙击的好办法。有时候场景中有爆炸物比如油桶或者煤气炉，但是僵尸就不往那边凑，怎么办呢？俺告诉你，把它搬起来往敌人多的地方一扔立刻按△发动灼热狙击，捡不起来怎么办？学习"怪力"系列的那个技能就可以了。而且记住，灼热狙击发动的时候可以切换狙击目标的哦！如果初始目标附近敌人不多，推摇杆切换个目标也许能打到更多敌人。

嘿嘿，俺就教你这么多，只要多加练习，没准你杀的僵尸真会比俺多呐。

第三课 乡田龙司的武器装备讲座

统统给我回去坐好！我可不会跟你们客气！不想死的就给我好好听讲！

我们能活下来，最重要的是武器！上街之前都给我检查好了！武器弹药带没带全！否则弹尽粮绝被僵尸啃了别说我没提醒你！





武器和弹药

我们四个人，能用的武器和武器基本性能都是一样的，只是我们每人都有一个擅长武器罢了，秋山喜欢双手枪，真岛那个笨蛋喜欢霰弹枪，桐生一马喜欢用狙击枪，而我擅长的是加特林机炮，在我们擅长的武器类型里，有一些武器是别人用不了的，但也只是数值上的不同而已，比如秋山用170攻击力的专用手枪，而我用200攻击力的泛用手枪，单发子弹造成的伤害也绝对是我多。如果使用同样的武器的话，那么我们的表现是完全一样的，你可以把我们看成是武器架子而已。

关于弹药方面，除了手枪之外，其他种类的武器弹药都是有限的，比如我上街的话一般会带数百发加特林机炮的子弹备用，每次看见真岛那个没脑子的浑身截着好几个霰弹枪弹药箱我就想笑，东城会果然都是笨蛋。如果你不想让你的小弟看到你搬着弹药跑进跑出的窘境的话，那么在我们作战的地方一般会看到弹药补给箱，什么？弹药补给箱长什么样子？喂，秋山，你把你第二章时候照的照片给我拿过来！



装备改造

老子现在是卖章鱼烧的，没那么多钱买枪用，除了真岛那个无脑丢给我几把之外，其他的武器我都倾向于自己合成。合成的方法很简单，有初始武器、有足够数量和种类的素材，去找据点里的上山进行武器强化就可以了，而且在强化的时候上山还有一张单子，告诉你强化别的武器需要什么素材。

素材的来源很多，稀有素材一般是做任务拿到的，而那些一下要十个的东西多半需要去刷，那些变异体的怪物身上是100%会刷出素材的，真岛那个笨蛋，我无数次看见他放着地上各种闪闪发光的素材不顾只顾着杀僵尸，这种笨蛋我觉得没必要提醒他，反正他也记不住……

除了武器，防具也能改造，改造的方法和武器一样。

我不希望你们在听过我讲之后还像真岛那个笨蛋一样就知道傻冲，像我一样动脑子，明白吗！

颁奖典礼 桐生一马的奖杯展示

咳……我是浅木美凉，刚才真岛先生和乡田先生友好地喝咖啡去了，下面要进行的是对本次僵尸事件中表现突出人士的表彰。

由于秋山先生被花小姐拉回去收账了，而真岛先生和乡田先生去喝咖啡两个小时都没有回来，自卫队本部研究决定：由桐生一马先生代领奖项。

桐生一马氏之功绩

奖杯列表

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
ブラチナトロフィ－	获得游戏中所有其它奖杯	白金
一部四章クリア	完成第一章	铜杯
二部四章クリア	完成第二章	铜杯
三部四章クリア	完成第三章	铜杯
四部四章クリア	完成第四章	铜杯
亚门击破	击败亚门，他在アンダ－グラウンド模式完成后，去找上山发生事件，然后从泰平通り东的井盖下去可以找他挑战	金杯
真の终わりへ	EX-HARD 模式通关	银杯
神室町救世主	OF THE END 模式通关	金杯

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
感谢－スタッフ一同	完成最终章	金杯
最强の男たち	把角色升到满级	银杯
极めし者たち	エンドレスアンダ－グラウンド分支事件到达 50 层	银杯
秋山赏	使用秋山利用爆头杀死 100 个敌人	银杯
真岛赏	使用真岛的灼热狙击杀死 100 个敌人	银杯
龙司赏	使用龙司用坏 100 个路上武器	银杯
桐生赏	使用桐生击倒 100 个变异体	银杯
ゾンビハンタ－	打倒 100 个僵尸	铜杯
ゾンビコレクタ－	打倒全部的变异种	铜杯
リサイクラ－	战斗中拾取 100 个道具	铜杯
昔ながらのやり方	使用路上武器击倒 10 名敌人	铜杯
暴走王	乡田龙司的第一章，驾驶装卸车压死 10 个僵尸	铜杯
残念だったな	击落敌人丢出的物品，后期会出现用燃烧瓶的敌人	铜杯
简单？蒸し料理	不打破イワダルマ的装甲直接击破，见乡田龙司第一章	铜杯
大惨事	用灼热狙击炸毁油罐车，一般在乡田龙司的第一章完成	铜杯
こんがり焼けました	用火烧死 50 个僵尸，使用火焰喷射器很好达到条件	铜杯
目が！	用震撼弹（スタングレネ－ド）晃晕 50 个僵尸，这件投掷武器可以在上山那里买到	铜杯
武装银行	所持有的钱超过 1000 万，最简洁的途径是改造武器卖钱以及完成支线任务	铜杯
サブスト－リ－4	完成 4 个支线任务	铜杯
サブスト－リ－20	完成 20 个支线任务	铜杯
サブスト－リ－40	完成 40 个支线任务	铜杯
神室探检队	在神室町アンダ－グラウンド分支事件中完成一次战斗	铜杯
よろしくお愿いします	第一次获得一名同伴	铜杯
みんな友达	获得全部同伴，这个奖杯只要完成全部分支任务即可获得，这里所说的同伴都不是剧情里的那些人物而是专门需要做任务收的惟一要注意的是有一名同伴需要在二周目那个美国黑人训练你枪法的地方对话才能加入	铜杯
指令达成！	和长谷川相遇后，完成最初的任务	铜杯

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
长谷川の右腕	任务的累计点数超过 5000，打不到最后一章就绝对能过 5000，除非你是一直在跑没有打……	铜杯
グルメナビゲ－タ－	在所有餐馆用餐一次	铜杯
命がけのデ－ト	和夜店小姐协力战斗一次	铜杯
改造はじめました	改造一次武器或者防具	铜杯
目指せ武器マニア	做成过全部种类的武器，每种一个即可	铜杯
上山公认スポンサ－	通过砸钱，让据点里上山的商店升到最高级	铜杯
全员入队！	全部角色进行过一次ゲイリ－ズブ－トキャンプ	铜杯
盛り上げ上手	唱过所有卡啦 OK 的曲目	铜杯
伊达男	ダ－ツ和ビリヤ－ド各玩过 5 次，地下街的“Cuez BAR”和ミレニアムタワ－横的酒吧“バンタム”有这个项目	铜杯
アウトドアの达人	高尔夫和钓鱼各玩过一次，坐出租车可以去高尔夫球场和埠头玩这两个项目	铜杯
インドアスポ－ツ系男子	バッティングセンタ－、ボウリング、温泉卓球各游玩 3 次，ホテル街的“吉田バッティングセンタ－”、公园前通り的“神室 汤乃园”、剧场前的“マッハボウル”可以玩到	铜杯
やり手の博徒	全博打系游戏玩过一回	铜杯
スマ－トギャンブラ－	全カジノ系游戏玩过一回	铜杯
ようこそセガへ	クラブセガ玩过全部游戏，剧场前和中通り各有一个	铜杯
パチマスタ－	玩パチンコ时获得奖品トロフィ－	铜杯
头脑派	在将棋和麻将的游戏中取得 1 次胜利	铜杯

注，所有的小游戏类奖杯可以在通关之后的プレミアムアドベンチャ－模式中游玩。

领完奖之后，很多人可能很想知道他们到底做了什么，那么我们就来回顾一下神室町僵尸事件吧！

夜晚的神室町，本来应该是最为繁华的时刻，然而现在，神室町只能用恐怖来形容她的一切；本来歌舞升平纸醉金迷的街上，却遍布似人非人、形容可怖的僵尸，这究竟是阴谋？还是事故？一切的一切都要靠我们亲自揭开……

第一部 秋山骏

第一章 勃发

勃发

剧情

秋山骏，高利贷“**スカイファイナンス**”的老板，一年之前拯救了神室町的男人。不过从外表你可一点都看不出这一点，他看上去就是个吊儿郎当的花花公子。每天的工作，似乎就是在大街上闲逛。

“社长！！！”随着一声熟悉的怒吼，秋山皱了皱眉头，回过头来露出一副明显是装出来的极为惊讶的表情：“花？你怎么在这里？”

被称为“花”的少女（姑且称之为“少女”）正是“**スカイファイナンス**”里惟一的员工，出纳兼会计兼业务联络员花小姐，不过她最重要的任务是督促她的半吊子社长认真工作，就像今天这样。

“社长！！你不会是去闲逛而忘了你该干的工作吧！！”花的声音虽然比较嫩，但是语气中透出了一股不亚于她身材的威严感。秋山这辈子最怕的就是女人，女人中最怕的就是他的属下花小姐，所以他只能陪笑。

“工作我当然想干啦……我只是，啊，我只是想绕个近道而已……”秋山手忙脚乱地解释着，但是花小姐才没那么好糊弄。最终，在花的逼迫下，秋山不得已和花一起赶赴收款的地点。

中间发生了一件事，让秋山停止了收账的步伐，不过，后来想起来，秋山宁愿一天之内收十家公司的账款，也不愿意发生这件事情……

秋山在大街上被花当街训话的同时，一家黑道事务所里。

黑道的生活并不像我们想像的那样，一天到晚不是打打杀杀就是到处去砸店收保护费。大多数时候他们都是很平静地呆在自己的事务所里，就像不景气的小公司职员那样度过一天时间。

这天也是一如既往的无聊，这家事务所的组长正在百无聊赖地看着监控录像，突然，一段录像让他绷紧了神经：

事务所的电梯中进来了一个戴帽子的男人，自己的一个小弟正在盘问他，没想到这名男子突然扑在了小弟的身上，一阵撕咬。组长连忙招呼他那些看起来快要睡着的小弟：

“快起来，有人踢馆！”

虽然事发突然，但是毕竟是训练有素的黑社会，小弟们迅速推翻桌子制造掩体，同时五把手枪对准门口，就算是特种兵攻进来，也得付出血的代价。



随着电梯越来越接近事务所，黑道们的神经也在一步步绷紧，门开了，除了浑身是血的小弟之外，电梯里面还有一个嘴角泛着血光的男子，毫无疑问，这就是凶手。“射击！”组长没有半点犹豫，小弟们呐喊着扣动着扳机，在数秒钟之内把所有的子弹倾泻在这名陌生男子的身上，一时间枪声大作，子弹不断在神秘男子身上绽开着血花。按理来说，这么多弹药下来，就是一头大象也要被打倒在门前。但是很奇怪的是，这名男子没有倒下，也没有发出痛苦的惨叫，子弹打在他身上的感觉，就像是雨打在身上一样，毫无实感。

打光了枪里的子弹后，小弟们全神戒备地盯着这个奇怪的家伙。终于，他抬起了头，伴着一声非人类的低吼，黑道们发现，这家伙的眼睛里闪着一道诡异的红光……

“砰！砰砰！”

枪声吸引了秋山的注意，他抬头看了看，突然，从一扇窗户里飞出一个穿着打扮无一不像黑道的人，他的躯体砸在地上，发出了一声闷响。

“死了吗？”“怎么回事？”……正在人们纷纷猜测的时候，这个人缓缓地爬了起来，两名执勤警察路过这里，过来试图向他了解情况：“喂，你没事吧！”

接下来发生的事情大大出乎了秋山以及围观群众的注意，这名男子低吼着爬起来一口咬在了其中一个警察的脖子上，鲜血四溅。围观群众被吓得四散奔逃，而在袭击了一名警察后，他扑奔了另一名显然惊慌失措的警察。

杂志库



秋山捡起了第一个倒霉的警察的手枪，对准那个咬人的人，向他发出警告："站在那里别动！"但是这家伙完全无视秋山的手枪和呼喊，咬破了另一名警察的脖子。

"现在的黑道真是什么都干的出来啊……"虽然秋山觉得事有蹊跷，但是还是用常理来安慰自己，突然这个怪物转过身来，血红的眼珠盯住了较为丰满的花。"快跑！"秋山不想连累运动能力比较差的花，这家伙就留给自己解决好了。

"你再接近我就开枪了！"尽管警告了数遍，但是这家伙还是径直奔秋山而来，刚才第二个倒霉的警察挣扎着爬起来，拔枪打在怪物的背上，这时，从破碎的窗户中又跳出几个人，将警察按倒在地上撕咬。

"喂喂，这可不是每天都能看见的啊……"秋山觉得不妙，转身跑向了附近的地铁站，事态发展已经超过了秋山的掌控能力，这种事情还是交给专业人士处理比较好。

下到地铁，秋山才发现自己算错了一步：这个地铁在出事的时候就已经封闭了。简而言之，地铁里就是一条死路。而秋山回过头来，发现怪物们已经顺着楼梯口下来了，一、二、三、四、五……怎么是五个？原来，追击秋山的怪物中，赫然出现了刚才被怪物袭击的警察的身影！

"显然语言是没什么用了啊……那么对不起了，我不想死在这里！"秋山难得露出了认真的神情，就像在千禧年大厦顶层那时一模一样。

"社长……"击倒眼前的几个怪物后，花颤抖着出现在楼门口。

"别问我，我也不知道怎么回事，不管怎么说，先回家吧……"

秋山带着花，在大家的瞩目之下回到了**スカイファイナンス**，秋山显然还没有恢复镇定，看到社长难得露出了惊慌的神情，花决定留在这里陪秋山，这时候还在开着玩笑的两人或许不知道，他们正在经历着暴风雨之前最后的宁静……

流程

剧情结束后前进，遇到古牧宗太郎，获得"觉书"（觉书系统开启）和 50 点经验值。再向前进会发生剧情，结束后进入训练战。

训练战要完成特定要求才能结束：

最开始是教会大家普通射击，利用□键的普通射击击中敌人 10 次即可；

之后指导大家装填弹药的技巧，在弹药不足的情况下按 L1 键装弹，装弹 3 次即可；

第三个内容是构，按住 R1 移动 5 秒钟即可。

三项教学完成后，消灭掉全部敌人就能结束战斗了。

之后顺着地图上惟一能走的那条路回到スカイファイナンス，本章结束。

第二章 被隔离的街道

隔離された街

剧情



第二天早上醒来，秋山发现花的情况有点不对，她不断地打着冷颤，上下牙在不停地敲击，秋山摸了摸她的额头，果然不出所料，惊吓过度加上睡眠不好，花发了高烧。

"这个看来不是随随便便就能熬过去的了……"秋山正在发愁，突然，门外传来"咚"的一声，很粗鲁的撞击。

经历了昨天的事件，秋山顿时警觉起来，他拿起桌子上的手枪，贴在门边，谨慎地讯问："谁？"

外面没有回答，而是撞击得更加猛烈。终于，常年劳损的大门被撞开了，几个怪物撞了进来，这次的怪物很不寻常，他们穿着一般市民的衣服，难道……

顾不得那么多了，为了保护自己和花，秋山毅然举起手枪，瞄准了怪物们的额头。

虽然击倒了这些怪物，秋山向窗外一看，这种怪物竟然满大街都是，神室町俨然已经成为了一座死城。电话不通，手机没有信号，秋山骏和花，已经身处孤岛。

花发着高烧，必须要给她找到大夫，但是既然怪物们能找到这里第一次，就很可能会找到这里第二次，花现在行动不便，为了保护她，只能离开已经不再安全的**スカイファイナンス**，秋山将花安置在了楼下的俱乐部"**ニュ－セレナ**"。一年之前，正是在这里，四个男子汉解救了神室町。

在神室町，秋山可以信任的医生只有柄本医院的院长柄本医生，虽然现在街上危机重重，但是秋山明白，不找到柄本医生，那么花很可能会病情加重，所以他义无反顾地提着手枪冲上了大街。

"这是什么……"千辛万苦来到柄本医院前，面前却矗立着巨大的人工铜墙铁壁，在秋山的印象里，至少昨天还没有这个东西呢。

"有人吗？能听到我说话吗？"秋山焦急地拍着墙，但是对面无人应答，反而是身后起了声音："别试了，没人回答你的。"

秋山条件反射般地掉转枪口，对方也条件反射式地举起了双手："别打我，我叫长滨，原来是个黑道的，不是丧尸，我认识你，你是秋山骏对吧。"

秋山稍稍放松了一些戒备，但是枪口仍然没有低下，因为就他所知，很多人比丧尸要可怕得多，这种人黑道里非常多。

"我们被抛弃了，没人来救我们……黑道也是如此，即使桐生一马来了也没用……"长滨有点沮丧地低下了头，不过马上他补充道："我知道一个地方可以制作武器，很安全，我带你去吧。我还知道一条能出去的捷径……"

"算了吧，你告诉我怎么去，我能搞定。"显然秋山并不是太信任这个面目狰狞的家伙，但是，你总不能揪住一个僵尸问他避难所在哪里吧？

"就在剧场地下的一家 DVD 店，从剧场就能进去，总之，祝您好运吧！"长滨露出了有点狰狞的笑容。

来到地下 DVD 店，神出鬼没的长滨已经在这里了，和他在一起的还有几名幸存者，这些家伙原来就是借着 DVD 生意贩卖军火的，正好可以用货物来自保，长滨表示这里的武器秋山可以随便取用。秋山也觉得没必要跟他们客气，拿了几件趁手的武器，准备再次出发寻找发烧药。

"既然武器选好了，那么说好的，我带你找那个能出去的捷径吧！"毕竟柄本医院被封锁在了外面，想找到医生的话只能暂时相信这个叫长滨的男人了。

经过一路浴血奋战，来到长滨所说的捷径，原来就是地下水道，一路跋涉，秋山和长滨从另一侧爬了出去，出来之后的场景简直是吓了秋山一跳。

蹲坐抽烟的上班族、三五成群的学生，衣着入时的少女……"这里，简直就是神室町啊……"障壁内外天堂与地狱般的差距，令秋山有点眼花。除了巨大的屏障，这里和平常的神室町毫无区别。

"秋山，说好了我会带你出来的，你以后要做什么？"长滨问道。

"我要找医生，里面有人生病了。"秋山回答。

"你难道还要回去吗？你疯了？"长滨一脸的不可思议，不过看到秋山意志坚定，长滨也只好随他去了："记得里面那个武器店吗？需要帮助的话就找那里好了。我不是桐生一马，不会陪你干这个玩命的行当。"

"我当然会记得，咱们可是伙伴啊。"秋山随口应到。

"伙伴啊，哈哈哈……"原黑道爽朗的笑声，回荡在繁华的神室町大街上……



流程

剧情结束后进入训练战：

第一个训练内容是回避，按 × 键回避三次即可；

第二个训练内容是踢，按住 R1 进入构，之后按○键踢对手 5 脚即可；

第三项训练是路上武器的使用，靠近可以当武器的物体之后按○键捡起来按□键打敌人 5 下即可。

完成教学后，直接打倒全部敌人就可以了。

之后发生剧情，结束后我们需要跑到柄本医院，刚出小胡同，就发生了一场训练战：

首先是练习狙击操作，按 R2 之后可以出现瞄准框，击倒站在车上的两个敌人即可。

由于大街被封锁，所以我们只能采取绕路的方式前进，出来之后消灭掉街上的敌人，之后可以在街口方向发现一个地下道入口，从这里进去。

路上敌人不断，上三楼之后出现爆炸物的教学，射击面前的黄色油桶即可。记得上这层之后有两个丧尸从一间房子里扑出来袭击你吗？消灭本层的敌人后来到它们扑出来的房间，里面可以找到一些药品。



一路前进，最后会来到一个封闭的房间，消灭到这里的敌人后，秋山会提示说打破这里的木板就可以出去，别客气，打烂那块碍事的木板！

跳下来之后进入对面的小巷，一路消灭敌人前进。

之后来到大街上进入训练战：

本次的指导内容是关于灼热狙击（ヒートスナイプ），首先要攒满狙击槽，然后按△键发动一次灼热狙击打汽车的加油口即可，以后，狙击槽满的时候就会看到场景中有些物体身上冒出绿色的叹号，这些东西都可以用来发动灼热狙击。之后从爆炸的汽车旁边的楼梯上去，从另一侧跳下来发生剧情。

剧情结束后来到神室町大剧院，进入剧院，下楼之后遇到长谷川，特殊系统“指令/特务”开放，以后根据她的指示完成一些任务可以获得奖励。之后从旁边的楼梯下去就来到了长滨口中的 DVD 店。之后出现战绩结算。可以存档。

之后发生剧情，我们获得了可以装备的武器，初始装备“极道の拳铳”变为双枪“マケドニアシュ－タ－”同时获得冲锋枪“ニュ－バラライカ”和手枪“大型自动拳铳”。装备上新获得的武器之后和长滨对话就可以出去了。

出门之后会进行关于伙伴协同作战的教学，首先按 L2 给他下达一个指令，然后按 L2 后按○键命令他吃药，教学就可以结束了。

一路杀上地面，会进行关于连携灼热狙击的教学，先攒满狙击槽，然后和长滨发动一次连携灼热狙击即可，以后带着同伴的时候，只要他头顶上冒出绿色叹号，就代表他可以发动连携灼热狙击，过去靠近他并和他面对同一方向就可以发动了，注意发动时两个人必须处于都能自由行动的状态，即不能被僵尸纠缠住或打倒在地。

杀开一条血路直奔目的地，没想到目的地前却挡着一个大块头的变异体，不过目前清理掉这家伙对我们来说不是问题，只要打爆面前的两个黄色油桶就可以秒杀它。之后可以发现一个补给点和目标地点。

从目标地点下去之后拿到“粗悪なLEDライト”用以照明。地下水道的地形不复杂，岔路中有一些回复道具，来到最后的场景前会遭遇变异体，这个女性型的变异体的主要攻击方式是召唤其他僵尸助阵，集中火力打击很快就能消灭它。如果这时候狙击槽是满的，甚至可以秒杀这家伙。最后来到楼提前，爬上去，本章结束。

第三章 感染扩大

感染扩大

剧情

虽然经历了一番波折，但是秋山好歹是拿到了治疗发烧的特效药，事不宜迟，秋山立刻从下水道赶回封闭区。

“花……”冲进**ニュ－セレナ**，眼前的景象让秋山震惊不已：原本整洁的屋子一片狼藉，碎玻璃和各类家具的碎片铺满了整个地面，就好象被台风洗劫过一样。

“花！你在哪儿？”秋山小心翼翼地问着，努力不去考虑心中最坏的想法，虽然随着他的一声声呼唤，这个想法已经开始让他的内心充满战栗。

秋山一脚踹开里屋的门，两个僵尸应声扑了过来，秋山毫不犹豫地把枪口对准了他们的额头，对于这种非人类的生物，秋山至今已经丝毫不存一丝的怜悯，他明白，如果不能解决掉对手，自己也会和他们一样。

击倒了两个难缠的僵尸，秋山心中的恐惧越来越大，难道花已经被他们……秋山用力甩甩头，把这个可怕的念头从脑袋里赶走。

“叮铃铃！叮铃铃！”清脆的电话声响起，这时候会是谁呢，秋山揣测着拿起电话。

“秋山……先生……”里面传来了熟悉而虚弱的声音，秋山心里的一块大石落了地。

“花，你没事吧？现在在哪儿？”

“秋山先生，我被僵尸发现了逃了出来，现在在中道通的**オリエンタル**大厦里……”

“好的，我马上去找你。”

“秋山先生……对不起添麻烦了……”

秋山整理了一下武器装备，奔赴**オリエンタル**大厦。

当秋山从地下爬出来的时候，眼前的场景令他震惊了。

一辆自卫队的装甲车被成群结队的丧尸包围，车上的士兵绝望地向着似乎无穷无尽的僵尸射击着：“这根本打不完！”

不知道是出于慌乱还是什么别的原因，坦克的重炮没有轰中僵尸群，却一炮打在了对面的大楼上，大楼“轰”地倒下了一块。趁着士兵们有些混乱，一些丧尸爬上了炮管，对于这种轻型装甲车来说，这几乎等于主炮失去作用。

而在这辆装甲车后面，工程兵部队正在构筑障壁，看到已经无力阻止僵尸前进，指挥官下达了命令：“全体撤退！”

没想到对于这些自卫队员来说，这个命令才是噩梦的开始，原来他们之所以坚持了那么长的时间，无非仗着两个优势：装甲车给他们提供了居高临下的机会，僵尸攻上车十分不易；另外就是他们拥有着火力优势，军队制式步枪的威力可以将僵尸压在车下，这就是为什么装甲车被团团围住，但是却鲜有僵尸能攻击到自卫队士兵的原因。

不过一旦他们开始逃跑，那么失去地势和火力优势的自卫队员和普通人没什么两样，先下车的士兵瞬间被淹没在僵尸群中，只能听见凄厉的惨叫，由于僵尸的数量实在太多了，每一名下车的士兵几乎都是刚一下车就被三四个僵尸扑倒啃咬。

最后一名士兵好不容易冲到了离隔离带咫尺之遥的地方，一个僵尸拉倒了他，他奋力踹开僵尸，却绝望地发现，面前那块厚厚的钢板，正无情地落下。

“不……不要啊！别放下！我还在里面！”士兵声嘶力竭地呼喊，但是钢板还是“咣”的一声落下，至此，这名自卫队士兵就失去了回到安全地带的任何希望。

对生存已经失去希望的士兵被后面扑上的三四个僵尸压住，秋山能听见的，只有他最后的惨叫声，混杂着绝望、恐怖的叫声，秋山想，这种叫声他一辈子也不会忘记。



“到底是怎么了……”秋山皱着眉头看着这惨烈的一幕。

“秋山先生，快来这里！”是长滨！他怎么会在这里？不过为了避免遭到自卫队员相同的命运，这个问题还是留待以后再想吧。当务之急是躲过这些僵尸并找到花，给她送药。不过由于神室町隔离区遍地都是僵尸，可不是秋山想去哪里就去哪里的，他只能先跟着长滨来到隔离区外面从长计议。



杂志库

流程

来到柄本医院前，这里会遇到武器商人上山，他会带我们来到他的小屋，这里就是我们的据点了，如果有闲钱的话，建议大家在上山这里补给一些武器防具，第二次和上山对话可以获得觉书内容“装备アイテムについて”和500经验值。

出门后遇到长谷川，剧情结束后调查附近的电话亭，增加觉书内容“セーブポイント”并获得500经验值。和红衣服的男子对话，回到隔离区进入一场自由战斗。

进入自由战斗后，先不理当前场景中的敌人，直接从右边的楼梯上去，进入尽头的门，里面是剧场地下B3变电室，里面有个女性变异体，可以通过反复进出这里消灭它刷素材和经验值（……）。刷够了之后一路顺着楼梯往上走，来到剧场前广场，之后原路折返回去就能完成这次自由战斗。之后赶往柄本医院，记得在路上和那些头上有蓝箭头的NPC对话增加觉书内容以及获得一些零散的经验值。

来到柄本医院，剧情后拿到药，之后被拉去训练，完成小游戏“ブートキャンプ”之后就可以出来了，出来之后可以选择，选第一项是直接回到地下水道处，而选第二项可以在街上遛遛弯，完成支线任务或者改造下武器什么的。

调查井口选第二项下去，在众多丧尸的陪伴下一路杀回セレナ（沿上一章来时的路原路返回）。进入セレナ之后发生BOSS战：ニュ－セレナへ入るとゾンビ



BOSS：ニュ－セレナへ入るとゾンビ（テリ－伊藤）

由于ニュ－セレナ内地形极其狭窄，躲避不便，所以最好能站在入口附近的地方作战，这样至少不会被两面夹击。如果秋山已经学会了技能“スナップロック”的话，那么可以通过按R2举枪打头之后松开R2放下枪，再次举枪打头的方法攻击BOSS，这么打甚至可以直接把两个BOSS屈死在原地。总之这场BOSS战非常简单，手枪就能解决问题。

之后出门赶赴**オリエンタル**大厦，中间会遇到新的变异体敌人，这种小型敌人十分之灵活，可以闪开我们的攻击，不过它的攻击方式很单调，就是飞扑过来一抓，躲开的话可以利用硬直进行射击，如果手里有冲击力比较出色的武器的话（如大威力手枪或霰弹枪，总之冲击力在B左右就可以），命中它的头部可以打出硬直。

通过地下通道可以进入地下停车场，停车场入口不远处可以找到一把电锯，电锯的攻击力十分强悍，就连大块头变异体敌人也是三下以内解决，可以拿来爽一爽。

前进中可以发现受伤的自卫队士兵，这里主要是进行乘坐兵器的教学，进入面前的装甲车，清扫面前的敌人就可以了。

继续前进，来到地下的最后一个场景，这里有两个变异体敌人，不过借助场景中的两个可爆炸的汽油罐可以将其秒杀。

之后发生剧情，长滨自动成为同伴，这里一路杀到尽头，发现不能通过，这时候会发生事件，往回走上楼，进入地图上标记的房间之后可以发现地上开了个大洞，大量僵尸从这里涌上来，击破这些僵尸后跳下去，继续向下走来到剧场地下B3变电室。从这里出去之后，就是本作到目前为止最大的一个修罗场。

下面我们的目标是穿过面前布满了僵尸的地下道走到对面去，敌人数量多，而且地形比较开阔，很难避免被对手夹击，这里建议先攒好一条狙击槽，进入战场后马上发动一次灼热狙击干掉部分敌人有生力量，然后就是集中火力攻击两个大块头变异体，争取利用连携灼热狙击消灭这两个家伙，之后的战斗就比较简单了，这里敌人是可以消灭干净的，如果想多捞一点经验值的话可以在这里多杀一些，反正敌人都是一些低级僵尸。

消灭敌人后来到另一侧的梯子前爬上去结束本章。

第四章 新的谜团

新たな谜

剧情

“原来你是要回去救你的秘书啊……”

“对啊，无论如何我得救她。”

“早说嘛，我有办法从外面直接进那个大厦的。”

“真的吗？”

“当然了……”

在长滨的帮助下，秋山顺利地进入了**オリエンタル**大厦，不过这里不仅遍布一般的僵尸，花到底在哪里？

一路杀到顶层，还是没有发现花的身影，在秋山快要绝望的时候，突然从身后的柜子里传来了微弱的呼喊声：“秋山先生……”

秋山回过头来，打开柜子，果然在里面开到了花，只不过把她弄出来的时候费了一番功夫。喂花吃下特效药之后两人决定迅速离开这个是非之地。就在这时候，一个不速之客的魅影渐渐逼近两人……



秋山听到了那种属于僵尸的低吼，连忙将花护在身后观察左右，没发现敌情，突然，秋山像明白了什么似的，抬头一看，天花板上趴着一个不知是什么的生物。

这个怪物浑身的皮肤都已经不在了，只能看见过度发达的肌肉；而眼睛和鼻子也都退化不见，但是令人惊诧的是，这头怪物的牙和爪子产生了惊人的进化，尖锐的利爪使得它可以轻松地扒在墙壁上，而密密麻麻的尖牙则仿佛在诉说着它的敌意，这家伙绝不普通！秋山丰富的战斗经验这么提醒着他自己。

就在秋山举枪的刹那，这家伙飞一般地扑下来，它的身体撞在秋山的胳膊上，秋山的胳膊在瞬间好像快要掉了一样，掠过一阵剧痛，而手枪也拿捏不稳掉在了地上。怪物一击不中，在对面的墙上一蹬，迅速地再次扑向两人，这次怪物已经扬起了利爪，被抓一下不死也得少半条命。千钧一发之际，秋山抱起花直接扑到了旁边的大厅里，躲过一劫，不过怪物显然不打算放过他们俩，它在门外逡巡着，等待第三次攻击的机会。

“啪啪啪……”门外传来自动武器的声音，数发子弹打在怪物身上，饶是怪物皮糙肉厚也受不了美制M16的直接扫射，它一个滚翻进了大厅，而刚才施以援手的几个人也进来了，正是之前长滨带他去的DVD店里的那几个人。

“你们……”秋山很惊诧为什么他们会出现在这里。

“不会忘了我们吧，秋山先生！”其中一名男子将秋山刚刚被打掉的手枪扔了过来。

“我记性可好了，记不住欠钱的长什么样怎么干高利贷！”开完了玩笑，秋山正色说到：“你们带着花先跑，我对付这家伙！”

“小心点！”几人撤离之后，秋山看着面前张牙舞爪的怪物：“放马过来吧！爷还怕了你这人不人鬼不鬼的玩意不成！”

这家伙虽然皮糙肉厚而且凶猛无比，但是智商好像有些问题。秋山虽然花了一点功夫，但是还是解决了它。

“那是什么，秋山先生？”花突然指着怪物尸体上的一个奇怪的标记问道。

“这东西，怎么看也是人工制品啊，好象是什么器具的一部分吧……”

“那么就是说，这个怪物是人造的啦？”花尖叫着，秋山则陷入了沉思……

流程

准备完毕之后和长滨对话选择第二项进入**オリエンタル**大厦。

一路上很简单，见一个杀一个就是了，来到最顶层进入BOSS战：实验体アラハバキ

BOSS：实验体 アラハバキ

这个看起来十分眼熟的家伙实力着实一般。它的攻击方式不多，也不算强力：

第一种攻击方式是跳扑，这招简直是送给我们打的，因为跳扑的距离非常近，而且从扑起来到落下都可以对它进行灼热狙击，一旦灼热狙击命中不仅能重创它，还能将它打翻在地，硬直大大的。瞄准他腹部的红色弱点射击就能重创它。

第二种攻击方式是用爪子挠，这招的提示非常明显，一旦看见它原地嘶叫就说明要出爪了。叫完之后马上按 × 键回避即可。

把它打到一定程度后它会跳上墙，它在墙上就只会用爪子了，一看见它一只手抬起来就立刻回避可保无伤。当它爬到天花板上，射几枪它就会掉下来，赶紧攻击它的红色弱点吧。

之后战斗进入第二阶段，它会出现在天花板里面，从里面探出来攻击我们，不过只要我们躲在房间的角落里，那么它的所有攻击都伤不到我们，举枪对准天花板，玩个“打地鼠”式的游戏就能轻松将它打下来。

当它再次被揍下来的时候，我想战斗也就随之结束了吧。

战斗结束后，本章结束，同时秋山骏的故事暂时告一段落。秋山的等级，获得的经验值以及武器装备会原封不动地继承给下一个人。

第二部 真岛吾朗

第一章 狩猎者

狩る者

剧情

“哈哈哈，还是没法满足老子啊……”看着无聊的僵尸电影，原来曾经号称“岛野的恶犬”、现在的东城会台柱之一的真岛组组长真岛吾朗，发出了无聊的大笑，而他面前的那张照片，是不久之前在一场会议上得到的。

东城会的会议室里，几天前。

“这是我们前几天拍到的一组照片，上面右边这个是近江联合直参二阶堂哲雄，至于右边这个……”讲解者顿了顿，用征询的目光问端坐在椅子上的东城会会长堂岛大吾：“我需要说出来吗……”

“近江联合直属乡龙会会长，乡田龙司……”这个男人，大吾实在是再熟悉不过了。

“怎么？”“这家伙没死吗？”“他还活着，在哪儿？”东城会的干部们坐不住了，毕竟，在东城会能做到干部级的成员，没有人会不记得近江联合，或者说乡田龙司的乡龙会带来的大骚动，这个差点以一己之力导致关东关西黑道大混战的家伙，一直是东城会的人们避免提及的人物。

“哈哈哈，这家伙，就是变成僵尸也要回来啊……”能在关东最大黑道组织的会场这么放肆的，只有真岛吾朗了，毕竟他在东城会的资历比会长堂岛大吾还要早。

“他出现的时机实在是太巧了，两天后是神室町大厦竣工典礼，那时候东城会所有的干部都要到场，除了去外国谈判的冴岛组长（注：四代主人公之一冴岛大河）之外……”

“那不就不是所有的干部了么……”

“我知道这个二阶堂。”一个干部说到，“这家伙原来是乡田龙司的小弟，乡田龙司失踪后暂露头角。”

“但是为什么这两个人现在会聚在一起，这就值得怀疑了。”

“真岛大哥，”大吾开口了，“神室町大厦竣工仪式的成败关系到东城会的脸面，希望你能保证它顺利进行，请带领其他的组一起做好保卫工作，全交给您了！”

真岛笑了笑，没有回答，不过这就够了，大吾深知，真岛虽然平时没什么正经的，但是你确实可以把重要的事情托付给他来做。

照片并没有影响到真岛看僵尸片的兴致，不过他比较讨厌小弟来搅局，比如说现在这个踉踉跄跄进来的：“大哥不好了！”



“干啥干啥，有啥大惊小怪的……”真岛的话到一半打住了，他看到了那个令他的小弟惊慌失措的东西：原来是僵尸。

“哦，僵尸啊……没想到俺还真有跟僵尸干架的好运气！”崩掉那个不长眼扑过来的僵尸后，真岛吾朗的眼中闪耀着疯狗般的光辉：“都来都来，让俺见识见识，僵尸到底有啥不一样！”

杀出千禧年大厦之后，真岛的面前出现巨大的怪物，这家伙非但吓不到真岛，反而能让他更加兴奋：“来吧大块头，你是俺的猎物！”

干掉这家伙之后真岛注意到了怪物身上的奇怪标志，不过不容他多想，东城会本部的电话到了。

“真岛大哥吗？神室町大厦的竣工典礼就要开始了，其他干部都到了，您在哪儿？”

“别担心，俺一定能到。”真岛抓紧了手里的枪，无论怎么样，也不能在别的组面前丢了真岛组的脸面，这个竣工典礼他是一定要去的。



流程

剧情结束后要收拾掉房间里所有的僵尸，真岛手里的霰弹枪虽然威猛，但是弹药明显不足，省着点用比较好，最好把敌人集中到一起之后一枪造成范围杀伤。

消灭掉所有的僵尸后出门，真岛组的大楼里已经遍布僵尸，我们这点弹药杀出去足够，但是要满足真岛吾朗这条疯狗就差点意思了，需要上楼补充弹药。上一层之后来到目标房间看到补给点，这里最好拿走所有的弹药以备不测。

下楼之后在必经之路上会看到新的变异体，这个大肚子的家伙可以让周围的僵尸狂暴化，好在它本身的攻击力比较差，肚子是它的弱点，优先干掉即可。之后我们要去 56 层，56 层按下电梯之后需要清理掉所有的敌人之后电梯才能来，优先干掉女性型的变异体即可。

坐电梯来到最下层的大厅，这里干掉全部敌人才能继续前进。出门之后来到目标地点进行 BOSS 战：实验体 オンラキ

BOSS：实验体 オンラキ

这家伙比前面秋山收拾的那个还要水，先坐上那辆坦克，坐上之后需要连按○键装填炮弹，瞄准它胸口的红色弱点狂轰吧！只是记得每打完一炮都要连按○键填弹。如果每炮都命中弱点的话，坦克炮弹打完之后这家伙就应该进入第二形态了，如果不行就还要打它的弱点几枪。这里你可以发现，手枪打击它弱点造成的伤害比霰弹枪要高，如果枪法好这里可以选择手枪作为主力武器。

掉血过半后这家伙会进入第二形态，这个形态的 BOSS 行动比前一阶段快了不少，它的攻击方式比较少，而且都比较慢。当真岛离它比较近的时候他会用胳膊抡，向前闪避可以从它胳膊下面钻过去，而另一种攻击方式是大范围拍地，这招很可能会让玩家吃点小亏：除了它身周一圈有判定之外，它还会向正面发射一道冲

杂志库

击波，距离无限。所以看到它双手上扬，最好躲到它的身后去，这两招之后BOSS都有大硬直，抓紧时间瞄准弱点射击吧！

它还有一种攻击方式就是抓起场景里的可爆炸物袭击我们，而且为了防止我们不知道它举起了能杀死它自己的玩意，还特意安排了特写提示我们。所以一看到特写就立刻举枪观察它举起来的东西，一旦发现出现灼热狙击的标志，不要犹豫，立刻按△键！狙爆它手里的东西可以在重创他的同时把它打瘫，之后就是瞄准弱点尽情攻击了。只要你不像笔者一样码字的时候忘记按START键，那么无伤消灭它应该不是问题。

（最后友情提示，站在如图所示位置有一定几率将它卡住，动不了也打不到真岛，但是我们可以打到它）



消灭掉BOSS之后，顺着地图上惟一能走的那条路前进，在半路上会发现戴兜帽的新型变异体，跟它保持距离就可以消灭它，别让它近身即可。一路前进来到目标地点，本章结束。

第二章 正义的伙伴

正义の味方

剧情



真岛看着面前的障壁，挠了挠头，即使强悍如他也不能打破那么厚的钢板。

正当他犯难的时候，一辆和目前的神室町极为不搭调的豪华轿车停在了真岛面前，车窗摇下，真岛有点吃惊，这不就是照片上的二阶堂吗？

“您是真岛组长吧？在下近江联合的二阶堂。”

“近江联合？知道知道，就是关西最大的不成器小混混的聚集团伙吧。”四年前的神室町保卫战过后，真岛对近江联合半点好感也没有。

对方毫不理会真岛的讽刺：“我觉得，您还是尽量快一点吧。”

“快点做啥？”

“如果你们最重要的大厦被袭击了，你肯定会去救的吧，所以，尽可能的快点吧。

“快点！大家快向这里撤退！”自卫队的士兵们引导着民众，突然他们发现一个扛着枪的疯子正向大批僵尸冲过去。

“回来，笨蛋，你去那里干什么！”虽然军队竭力想把疯子喊回来，但是疯子充耳不闻，依旧一边高声呼喊着一边乱枪扫向僵尸，眼看障壁就要放下，士兵们也只好撤出了，任凭一个疯子在里面自己玩自己的命。

真岛吾朗一路浴血杀进了神室町大厦。在二楼，幸存的东城会干部安住把一腔怒火都撒在了真岛身上：“你是负责警戒的吧，你是干什么吃的！死了多少人你知道吗？”

“哦？好像你认为这是俺的责任啊，那把你送去喂僵尸怎么样？”

眼看两人就要动起手来，大吾喝止住了两人，“总之，您活着比什么都好啊。”

接着，真岛从大吾嘴里知道了一个令人惊诧的消息，神室町僵尸事件的起因竟然是东城会下一个组遭到僵尸袭击，很明显是有人策划的，目的就是搞垮东城会。

“话说，我今天还看见二阶堂那小子了。”

“那还用说！乡田龙司是主谋，二阶堂是策划，这都是近江联合针对东城会干出来的！”安住显得很激动。

“别那么草率下结论，你还想引发东西战争吗？”大吾不愧是东城会会长，考虑的东西确实比一般的暴力黑道要多。

“现在是讨论这些问题的时间吗？我建议马上展开报复！黑道如果被人小看的话……”安住的豪言壮语并没有说完，因为真岛捏住了他的腮帮子。

“你说的比唱的还好听啊，现在刚到晚上，讨论明天的宴席是不是太早了啊！”真岛历来不屑安住这种狐假虎威的人。

并不理睬脸上写满了愤慨的安住，真岛发布了命令：

“你们这些家伙都给俺听着，不想死的就用货架堵住门！女人和小孩躲到后面去，食物和水采取供给制，快行动，混蛋们！”

也许混乱的局势更适合让真岛这样的强势者来控制，虽然外面还有僵尸在虎视眈眈，但是幸存者们已经镇定了很多。

“叔叔，谢谢你！”真岛转过身来，一个小女孩天真无邪地看着他。

“您是来救我们的吧，您真是正义的伙伴呢！”

“哦，哦……”真岛不擅长对付小孩，面对怪物毫无惧色的他也开始支支吾吾起来。

“正义的同伴啊，俺是……”真岛喃喃自语着，他是不是正义的伙伴，这点身为黑道的他不清楚。他只知道，今后的一段日子会非常地难熬。

流程

剧情结束后赶紧去神室町大厦。

在路上可以发现上山的车（据点），最好进去一趟把秋山留下的东西取走。之后发现直接通往神室町大厦的道路被封锁了，我们需要绕一下路。从下面绕一下就可以来到神室町大厦前了。



消灭这里的敌人后进入神室町大厦。

进去之后依然是生猛无比的全灭作战，消灭掉场景中所有的敌人后从另一侧绕进大楼。上二楼触发事件结束本章。

第三章 来自近江联合的男人

近江连合の男

剧情

夜晚，神室町大厦的局势还是和白天一样，毫无变化。

“吱！”随着刺耳的尖叫，两部卡车飞快地冲进了僵尸群中，行动迟缓的僵尸被卡车撞飞、碾压，两部卡车最终撞在了大厦的正门上听了下来，车上载着数十名全副武装的黑道，卡车停下的瞬间，他们立刻举起枪，对着成群结队的僵尸进行着疯狂地扫射。

“会长！没事吧！我们来救你！”东城会之所以能够成为关东黑道之首，主要原因就是他们拥有一批忠诚勇敢的部下。

忠勇可嘉，但是卡车冲进来会导致一个重大的问题：他们撞坏了神室町大厦的大门，一些僵尸攻进了大厦。

“东城会果然都是一帮笨蛋啊……”真岛舔了舔饥渴的嘴唇，“不过俺就是喜欢这种笨蛋！”

“事不宜迟，真岛大哥，我们下去吧。”在这种时候，大吾总是能够挺身而出，就像四年前他在近江联合的侵攻前挺身而出一样。

“大叔，加油啊。”小女孩喊道，真岛只是挥了挥手里的枪，并没有回答。

消灭掉那些冲进大厦里的僵尸，真岛和大吾来到大厦的外面，这时候大厦的外面已经被僵尸重重包围。

“大吾，你修好大厦的门，俺给你开路！”真岛呐喊着冲向僵尸群，一批僵尸倒在了他的手下，不过即使是铁人也禁不住如此高强度的连续战斗，就在真岛稍一疏忽的时候，一个僵尸一口咬

在了真岛的胳膊上，尖利的牙齿立刻撕开了真岛的皮肤，鲜血瞬间飞溅了出来。

“疼疼疼……真碍事，快给俺滚开！”真岛手脚并用，好不容易挣脱了这个僵尸，回头一看，另一只僵尸已经飞扑了过来，真岛已经可以清晰地看见它皱裂的皮肤和闪着凶光的利齿。完了，这回躲不掉了，真岛心里一阵麻木，他倒不是怕死，他想象中的死应该不是就这么被两头僵尸干掉。

“啪！”一声巨响，僵尸的头在真岛眼前爆碎，惯性带着它没有头的尸体直挺挺地截在了地上。真岛转过头，看见大吾举着枪站在他身后，毫无疑问，这次是大吾救了他。

“真岛大哥，门已经修好了，大厦安全了。请不要一个人光顾着耍帅。”大吾丝毫没有提到为什么他会在这里。而他身后的大门已经牢牢地关闭了，就像那些矗立在神室町的障壁一样。

“哼……东城会果然都是笨蛋啊……”虽然被大吾救了一命，但是两人的处境丝毫没有得到改善，僵尸仍然包围着两人，如果不想办法撤退到安全的地方的话，迟早还是死路一条。

突然，不远处的井盖打开了，里面一个工人打扮的人举起闪光灯冲真岛闪了一下：“快来这里！”

顾不得考虑那么多，真岛和大吾开始向井盖突破。突然，真岛拉住了大吾。

“六代目，俺们好像得先对付一个不速之客啊……”真岛指了指眼前，大吾这才注意到两人面前那一团诡异的空气，好像是有一团水凝结在空气中一样。

突然，这团诡异的空气中凭空出现了一只怪物，铁锈色的肌肉，尖利的爪牙，看起来并不是一般的僵尸。

“六代目，那些杂鱼交给你，这家伙俺来收拾！”真岛举起枪，对准怪物的头部，这么对大吾说到。

“真岛大哥，你又在耍帅啊。”大吾转过身，一枪打碎了冲得最近的僵尸的脑袋。

“喂，你们，快进来！”会隐形的怪物被击倒后，那名工人焦急地招呼着真岛和大吾。

三人跳进了井盖，大吾问那个人：“你到底是谁？”

“我是赛之河原的人，花屋那家伙想见你们，不过，”他指了指遍布僵尸的下水道，“能不能过得去就看你们自己了。嘿嘿。”

大概是由于身处地下，赛之河原几乎完全没有收到影响，来到最深处见到花屋，双方都没有废话，单刀直入地进入了话题。

“事情的起因是由于一家东城会的事务所遭到了袭击。”花屋说，“你们是得罪了什么人吗？”

“哼，神室町第一情报商也不过如此啊……”没有得到想要的答案，真岛讽刺了一下花屋。

“毕竟情报不足。”花屋轻描淡写地揭过这一章节。

“乡田龙司……您有这个人的情报吗？”大吾犹豫着说出了他最担心的那个人。

“那家伙半年前就出现在神室町了。”

“那么早？”大吾感到十分惊诧，“4天前他和近江联合的干部二阶堂有过接触。”

“呵，二阶堂，没听说过。”

这时候，花屋的一个手下准确地从录像中找出了那张二阶堂和乡田龙司的合影。

“近江联合这么做的目的是什么？确实能够打击到东城会……”

“老大！”一名手下打断了他们的对话，“二阶堂现在在神室町保龄球馆！”

“俺去和他谈谈。”真岛甩起枪，看样子怎么也不想是去“谈谈”。

“真岛大哥，我不想和近江联合开战，先不要对二阶堂出手。”说着，大吾转向花屋：“我想和近江联合的会长进行视频通话，麻烦您了。”



流程

本章开始之后可以在当前场景进行补给，临时店铺中贩卖的东西跟上山那里是完全一样的。和大吾对话后进入剧情，剧情后开战，同伴默认是大吾。受到婴儿哭声的刺激，这里敌人的攻击欲望比较强，而且路上的敌人是无限出的，赶快杀到目标地点清理掉附近的敌人救出婴儿。之后和大吾一起清理一层的敌人即可结束这部分战斗。

剧情后我们需要保护栅栏门，建议站在栅栏门前战斗，守株待兔过来一个打一个比较好。

之后进入BOSS战：实验体アラハバキ改

BOSS：实验体アラハバキ改

这家伙的攻击方式跟秋山最后遇到的那只几乎完全一样，只是多了一招隐身，不过这个隐身技能非常水，很容易看出来，按R2手动瞄准打几枪就可以解除它的隐身状态。而且这家伙的HP比秋山遇到的那个少多了，很容易搞定。

消灭BOSS后跟着NPC来到地下水道，这里要保护这名NPC，不过他既不是很脆弱，也不是经常跑到敌人堆里送死，不用太照顾他。来到目的地前需要清扫干净这里所有的僵尸才行，这里不仅有大批普通僵尸，还有很多变异体，灼热狙击有机会就放吧。进入目的地后来到深处见到花屋，剧情后本章结束。

第四章 决战

决战

剧情

真岛不是那种可以耐下性子来跟对方首领谈判的人，而且他也怕自己忍不住直接和近江联合的老大对骂坏了大吾的事。所以他选择出去透透气遛个弯。

“真岛先生。”身后有人叫住了他。

“啊，放高利贷的啊，你是那个什么什么公司的那个谁来着？”真岛很失礼地跟对方打着招呼，毕竟在去年的事件中，两人有过一面之缘。

“我是秋山骏。真岛先生，你要去哪儿？”

“反正跟你不是去一个地方。”

“我知道一个消遣的好地方，咱们去打保龄球怎么样？”秋山趴在真岛的耳边对他说。

“不行不行，六代目不让俺去。”

“对啊，太麻烦了……”

“不过呢，你要拉着俺去，俺也不得不去呀。”真岛就这样被秋山“强拉”着去了保龄球馆。

“二阶堂在哪儿？”真岛从来不愿意跟这些小喽罗多废话。

“真岛先生你果然找来了。”二阶堂和一个外国血统的男人一起走进来。

“你体味太大了，想不注意也不行啊。”真岛揍开门口的小弟，横着身子进去了。

“真岛先生，虽然你找来了，但是我可没空在这里陪你玩。”

“哼，不懂风情的关西土包子……”真岛正欲反唇相讥，身边的秋山却向后一看，脸色有点发白。

“真岛先生，后面……”真岛一回头，看见一个长得好像人面蜘蛛一样的怪物跳了下来。对着真岛和秋山疯狂地嘶吼着。

“真岛先生，你先和这家伙玩一会吧。”二阶堂转过身去，“疯狗对怪物，一定很好看。”

如果这帮家伙提前研究过真岛和秋山的战斗记录的话，肯定不会只派一只实验体来对付两人。

所以我们可以看出，这帮家伙还是做了家庭作业的，除了这只实验体，还有大批僵尸等着他们。

“天哪，我可再也吃不下了……”刚才的战斗已经消耗了秋山大量的体力。



“俺的饭后甜点使用另一个胃装的……”真岛嘴很硬，但是未愈的咬伤让他也有点力不从心了。

突然，一个僵尸飞了起来，但是并不是向真岛他们扑过来，而是向后划出一道美丽的弧线，撞倒了其他几个僵尸，正在扑向真岛他们的僵尸也停了下来，转身寻找新的不速之客。

新来的就站在真岛的面前，真岛的瞳孔突然放大了。

“竟然是你……”真岛看着眼前这个再也熟悉不过的金发男人，一字一顿地说道。

在赛之河原里，大吾和近江联合老大的视频会议还在进行当中。

“也就是说，这回的事情，近江联合一点也不知情？”大吾没有轻易相信对方的说辞。毕竟，近江联合的前参谋，上一次和东城会接触的高岛辽（注：二代幕后黑手，决战中死于乡田龙司之手）也曾经表示对袭击东城会事件毫不知情。

“啥也不知道，何况，僵尸是啥。”如果不是关东关西两大黑道领袖的对话，可能对方直接笑了出来，毕竟，如果不是亲眼所见，谁能相信僵尸这个东西真正存在呢？

“那么你们怎么解释二阶堂突然出现在神室町的事件呢？”

“大概是工作吧，不过跟东城会可没什么关系。”

“笑话！”大吾心里说道，嘴上也开始不客气起来：“你以为这种理由我会信吗？”

“喂，你不觉得这么说话很失礼吗？”对方也是一方霸主，被人这么质问，面子上有点过不去。

“那么，”大吾平静了一下，“请您给我们一个合适的理由，解释一下为什么二阶堂这个级别的干部会到神室町公干吧。”

“别开玩笑了！”对方显然已经不耐烦了，“我说不知道就是不知道，别跟我这儿废话！”

“那么好，我想请问下一件事。”和对方的暴怒相对地，大吾依然很有风度“乡田龙司在神室町，您是知道的吧。”

“什么？不过那家伙很早以前就破门出户了，跟近江联合没什么关系了。”

“这句话，是真的吗？”

“当然了。”对方难得很严肃的说道。

回到真岛和秋山这边，面前这个一击打飞僵尸的男人，真岛再熟悉不过了。他就是，原近江联合直系乡龙会会长，曾经以一己之力将神室町搅得天翻地覆，野心勃勃试图统一关东关西黑道的男子，四年之前和桐生一马决战后即告失踪的，关西之龙乡田龙司。

流程

剧情结束后从井盖下去，绕到外面之后建议先去据点补给一下。然后去バッティングセンター－前找秋山。选第一项进去就是 BOSS 战：实验体 ツチグモ

BOSS：实验体 ツチグモ

这家伙块头很大，但是实力一般。他的攻击方式主要是各种爪击，这些爪击发动之前都有明显提示，一看到它的爪子闪蓝光，就直接躲得远远的就好。它比较有威胁的一招是飞扑，但是这招对我们来说构不成什么威胁，但是秋山经常傻乎乎地被它扑到，不过这也是我们攻击的机会，因为在扑倒秋山之后，它腹部的弱点会暴露出来，可以趁机重创它。

HP 低于一半之后它发动特写攻击，不过这简直是送给我们打的，动画过后秋山会被这家伙追着跑，掏出霰弹枪来直接给它一枪就可以把它打倒在地很长时间，趁机猛攻它的弱点，有时候直接打掉它一行 HP 都是有可能的。站起身之后，它……没有进入第二形态！攻击还是那么软弱无力，乱枪送它上西天吧。

打光它的 HP 之后有一个 QTE，不要走神。

消灭掉 BOSS 之后，本章结束。真岛的故事也就先讲到这里了。经验值和能力以及道具继承规则和第一部一样。

第三部 乡田龙司

第一章 舍弃龙之名的男人

龙を舍てた男

剧情

“他就是关西之龙乡田龙司。”真岛就像介绍老朋友一样向秋山介绍龙司。

一个僵尸嚎叫着扑上来，一口咬在龙司的胳膊上，喀嚓一声，好像把骨头咬碎的声音。但是很奇怪，龙司的胳膊没有像真岛一样绽开血花，而是毫无任何反应，就好象僵尸不是咬在了他的胳膊上，而是咬上了什么钢管一类的东西。

龙司的嘴角浮现出一丝混合着嘲讽和残忍的冷笑，他用力一挥手臂，离他最近的几个僵尸纷纷倒下，而那个咬着胳膊不松口的家伙更惨，在空中来回被甩了几下之后，重重地被扔了出去。就在龙司的袖子被甩起的瞬间，秋山和真岛看到了，僵尸确实咬在了龙司的胳膊上，不过和咬在钢管上没有什么区别，因为龙司的胳膊，本身就是一根精钢义肢。

更令人吃惊的还在后面，龙司的义肢，经过变形之后竟然变成了一挺加特林机枪！

“好久不见啊……我们来大干一场如何。”

真岛和秋山没有出手，因为根本没有出手的必要，龙司像割草一样把冲进来的僵尸全部打成了筛子。

看着满地的尸体，龙司喃喃自语：“你到底要干什么，小雄……”

“大哥，怎么都不愿意回来吗？”几天前，二阶堂和龙司走在大街上的时候，二阶堂这么问道。

“小雄，你来几次也是一样，我早就不是近江联合的人了。”说着这句话的龙司，丝毫看不出他曾经是那个威震天下的关西之龙。

“只要您愿意回来，我一定尽力帮您！”二阶堂仍不死心。

“你为什么想让我回来？”

“我绝对饶不了让大哥变成现在这样的东城会，和那个桐生一马！”二阶堂咬牙切齿，如果桐生一马现在出现在他面前，他肯定会冲上去撕碎他。

“桐生的事情就算了，我战胜不了他。”

“大哥，不要说泄气话……”二阶堂的话被打断了，不过打断他的既不是龙司，也不是近江联合的人，而是一个摆摊的老头。

“喂，乡田，你想偷懒吗？你见过弟子不干活师父干活的吗？”如果四年前有人这么呼喊龙司的话，估计下一秒钟这个人的脖子就会被龙司拧断。

“是，师父，这就回去。”龙司显然对这个老头非常尊敬。

“你也不买东西，快走快走！”老头对二阶堂也不是很客气。

“找死！”二阶堂转身就要过去臭揍这老头一顿，不过龙司的手放在了他的肩膀上。

“忘了我吧，小雄。我已经不属于你们的世界了。”

看着意兴阑珊的龙司，二阶堂明白今天不可能说服他了：“想回来的话，就到这个地址上找我，我相信不久后大哥就会回心转意的。”留下一张纸条和一句意味深长的话，二阶堂消失在了神室町川流不息的游客中。

“呸！”老头在龙司身后啐了一口。

“真岛先生，东城会……”

“没错。”黑道之间不需要说得很明白。

“小雄……二阶堂，我去阻止他。”龙司也不喜欢多废话。

“窝里反吗？”

“我不是近江联合的人，也不是黑道的人，谈不上。”

“一人干？”

“我不喜欢扎堆。”

之后，两队人马好像从来都没见过面一样，各自踏上了自己的征程。

想起原来二阶堂给的住址，龙司觉得去那里看看应该有一些收获，于是他来到了二阶堂的旧公寓。

在二阶堂的办公室里，龙司发现了一张神室町地图，上面用红笔圈出了一些地点，这些地点都被画上了符号，唯独只有东新大厦没有被画上符号，这一定有什么原因，龙司决定去一探究竟。

为了来到东新大厦，龙司需要去到障壁外面，不过生性孤僻的龙司可没有秋山那种好运气，但是他的方法更加简单直接：一炮轰开了障壁。

“你不知道这样会把僵尸放出来吗？”军官对着龙司怒吼。

“里面还有活人呢。”龙司简短的回答让军官闭了嘴。

龙司正在往前走，一名女性自卫队员拦住了他：“您是从里面出来的？没有受伤吗？也没有被感染？”龙司只是摇了摇头，什么都没说。

“算了吧，浅木。”军官叫住了这名队员，“他是那种什么都能一个人解决的家伙，你还没看出来吗？”



杂志库

流程

剧情结束后清理掉场景中的所有敌人。

出门之后首先清理掉所有的敌人，前进过程中会发现幸存者，救下幸存者不仅会得到药品，还被幸存者提示可以使用摆在街上的乘坐武器（棒球训练机……）。一路杀到目的地二阶堂的旧公寓。

旧公寓里非常狭窄，好在进门之后就可以捡到电锯，用电锯开路毫无压力。但是在面对那种戴兜帽的变异体的时候，最好拿出加特林机枪，在刚进门那里的长走廊里对付他吧。

前进来到一间大屋子里，消灭掉所有的僵尸后发生剧情。接下来前往东新ビル。

在半路上可以遇到两名自卫队士兵，救下他们以后要和他们配合消灭剧场前广场的所有敌人（全灭后有提示）。之后继续前进来到我们要去的地方。

这里被阻断了，我们需要想办法破坏这个屏障，登上附近的那辆坦克，却发现里面的弹药已经被真岛用光了（即使你在真岛的章节留了炮弹，这里也会强制没有炮弹）。正在没办法的时候，通讯机传来讯息，通知我们附近有一辆弹药运输车，那还等什么，去拿炮弹吧。

前行会遇见会飞的变异体，这些家伙比较灵活，用 R2 瞄准很难打到他们，最好用龙司默认装备加特林机枪黑铁丸直接射击搞定。

前进来到一个小巷里，这里敌人很多，但是有一大堆爆炸物供你发动灼热狙击，那么……

全灭敌人后前进会发现最后一种变异体，全身覆盖满了石头甲胄，不过这家伙也好对付，事先留一些狙击槽，然后和它见个面，他就会耐不住寂寞用出翻滚攻击，等它滚到油桶附近的时候用灼热狙击攻击油桶就可以将其秒杀，反正这里满地都是爆炸物，不愁炸不死它。

再前进会发生和伊吹的事件，完成后需要救助被僵尸围攻的两名男子，一路杀过去就是了。

最后再跟着两人杀回去进入坚生会发生事件。我们要帮助伊吹解救他的部下，准备好之后调查门选第二项出去救人。

首先向上来到泰平通り，往这条街的中间走可以看到第一批需要救助的人。消灭掉围攻他们的僵尸后要把他们带回坚生会。

之后来到地图右边的ピンク通り，来到这里可以看见下一批人，干掉整条街的僵尸救出他们并把他们带回去。

最后一组人的位置比较远，首先来到刚才去救第一组人的地方泰平通り，顺着这条街一直走来到天下一通り，进街口就会发现最后一组幸存者，带他们回去。

然后从伊吹手里拿到钥匙，来到目标地点我们可以开着装卸车前进了。

装卸车的操作方法比较特殊，左摇杆只负责方向不负责移动，R2 和 L2 才负责移动，要把这两个键和左摇杆配合起来才能向不同方向开动。按来时的路往回开，我们需要搬走挡路的集装箱，这里注意两点，第一点是集装箱只能放在那些闪着蓝色光的地方。第二点就是我们的目标是把堵在路口的那两个由两个集装箱叠加起来的柱子搬走一个，就是把这两个集装箱都搬到其他的集装箱顶上。如果觉得车里视角不好可以下来确认一下。

搬开集装箱之后来到刚才ピンク通り救第二组幸存者的地方，搬起军车附近的一个炮弹箱，之后开回坦克所在的地方，把炮弹箱放在坦克边上的蓝色区域就可以了。

下车进坦克，操作方法和真岛那时一样，四炮轰碎碍事的障壁即可。本章结束。



第三章 甜美的死亡

甘美な死

剧情

来到东新大厦，龙司被一个小混混叫住："你，快给我滚，这里没有你想见的人！"

毕竟是混过多年黑道的，龙司一眼就认出这家伙绝不是个普通的小混混，他身上带着一股黑道特有的张狂和骄纵。"原来如此，地图上标记的就是东城会的事务所……"

"你一个人跟这儿自言自语什么呢，叫你快滚没听见吗？"小混混还在对着龙司大叫着。

"我要见你们组长。"

"说什么梦话，你知道你是呃啊啊啊！"小混混的后半句话被迫吞了回去，龙司的义手捏住他的脖子把他提了起来："别让我说第二次，告诉你们组长，乡田龙司前来拜访！"

"你不是我们的敌人吗？"组长显然比小混混的阅历要多，眼前这个男人四年前的所作所为足以让他做一辈子噩梦，所以组长的态度客气了很多。

"我现在不是黑道了。"龙司已经向不知道多少人说过这句话。

"你为什么来警告我们？"

"障壁的里面发生了什么，你们不会不知道吧。"

"呵，僵尸横行吗……自卫队都不是对手，东城会的干部也死了不少，这我确实听说了，但是，我必须亲眼看见才能相信。"

"别担心，你快看见了。"龙司转头看了看这里的监控录像。

录像里只有两幅静态画面：戴着帽子面目不清的男子，和负责监视门口的小弟的尸体。

"还愣着等死吗？"龙司不怒自威。黑道们七手八脚地构筑了简单的掩体，枪口对准电梯门，等待着不速之客的来访。

"乡田，这是怎么回事！"组长应付过黑道也应付过警察，但是僵尸还是他这辈子头一回见到。

"你问他好了。"

门开了，电梯里空无一人，黑道们大松了一口气，但是还没等他们过去确认，里面突然跳出了一个人状的物体，之所以说是人状的物体，是因为这家伙无论从身体能力还是行动方式，都绝不是人类能做出来的。

"啊啊啊！"黑道们惊慌失措地进行着射击，但是这家伙的行动轨迹超乎常识，简直可以用诡异来形容，子弹打得墙上火星四射，就是没法命中他的身体，而聊聊命中的数发子弹也丝毫不能对他造成影响，而这个怪物的攻击速度更是惊人。很快，满屋的黑道都被这个非人类的家伙咬了一个遍。

"喂……"龙司看着被咬中的组长，却发现组长的脸上没有痛苦的表情，反而渐渐地祥和了起来，脖子喷涌的血流和他嘴角的微笑形成令人胆寒的反差，他的嘴里还嘟囔着："哦，这种感觉太美了……"

不只是组长，其他被袭击的组员也都舒展着身体，就好象刚刚睡了一个好觉一样。更准确来讲，这些黑道的状态就像是吸食了过量的毒品或者致幻剂，龙司举起枪对准这个诡异的"人"，而这个"人"慢慢地转过脸来，这张脸，龙司并不陌生。

"是你，林弘？"四年前林弘作为龙司的部下参与了神室町的战斗，但是之后，龙司再也没有见过林弘，没想到，再次见面竟然是以这种方式。

林弘就像不认识龙司一样，嘴里断断续续地吐出了一句话："甜美的……死亡……"

"……？"龙司虽然感到诡异，但是林弘现在是敌人已经是毫无疑问的了，他举起加特林机炮，但是在林弘诡异的行动轨迹面前，再密集的弹雨都失去了作用。林弘跳窗逃出了事务所。

虽然龙司很想追上林弘，但是目前不太可能，一则是龙司的速度肯定比不过林弘，二则，刚才被袭击的黑道们都站了起来。不过，我们现在称呼他们为僵尸比较合适。

"看来警告已经没有用了……"龙司把枪口对准了一个僵尸的头颅，扣下了扳机。

消灭掉所有的僵尸后，龙司接到了电话，是二阶堂打来了。

"大哥，没受伤吧。"

"小雄，你在做什么，你知道吗？"

"我当然知道，大哥要帮帮我吗？"

"那我有点事情要当面说。"

"好，我在一家叫做エイジア的店恭候您的大驾光临。"

龙司觉得，是时候跟他这个原来的小弟好好聊聊了。



流程

本章流程很简单，首先是赶往东新ビル，必经之路上停着上山的车，可以进行一下补给和升级工作。

来到大厦，剧情结束后消灭掉屋子里所有的僵尸，出门后一路杀奔目的地。

进入小巷后会发生被前后夹击的事件，仔细观察地图可以发现在小巷中段的右边有一个可以进去的小胡同，这个小胡同甚为狭小，会飞的变异体可以飞进来，但是巨石怪肯定是滚不进来的，可以先借助小巷里的大批爆炸物解决掉会飞的。然后站在小巷里利用R2手动瞄准慢慢折磨巨石怪，打碎它的巨石甲之后它低下的防御力会让它瞬间送命。

消灭掉两个变异体后进入酒吧街，直接右转打破栅栏就可以继续前进了，不要试图在酒吧街里找到一条路，没有的。

进入栅栏后面的区域，从转过弯来从面前的斜坡上去，然后注意观察脚下，这种斜坡都是可以用来上下楼的，走到一半的时候会发现酒吧街入口处有一个重伤的男人，没办法，只有回去救他。

原路返回至酒吧街入口附近救出重伤的男子。然后再顺着刚才的路出去。

出酒吧街之后是一场大混战，地形狭小，敌人数目多，还有非常烦人的飞行型变异体和大肚子变异体，强烈建议在这里不要吝惜狙击槽和加特林机枪的弹药，少一个敌人才能多一分生的希望。

消灭掉全部敌人后进入亚细亚街，行至中段会发现一个躲在上面的小孩。和他对话选择第一项的话会得到关于出口的情报，但是无论如何这个孩子绝不会跟你走。之后继续前进进入房间中，消灭掉所有敌人救出躲在这里的人，之后他会拜托我们救他的同伴，出门就会看见他的同伴在下面被围攻，赶紧顺路跑过去救人吧。

进入目标地点消灭所有敌人救出厨师。

沿着厨师给我们指出来的楼梯上楼救出被袭击的人。他会给我们指出通向外面的路。从该男子所在屋子的另一扇门出去，沿着地图上的目的地标记一直走就能出去结束本章。

第三章 师父的教诲

师匠の教え

剧情

龙司来到了和二阶堂相约的店，进去之后，他发现钢管舞用的钢管上绑着一个少女。

“你是……”

“这个小姑娘就是堂岛之龙桐生一马惟一的弱点！”二阶堂从舞台后面现身出来。

龙司想起来了，当年还是他从近江联合的千石手里救出这个小姑娘交给了桐生一马，为的就是能和桐生来一场公平的决斗。

“你到底要干什么，小雄？”

“东城会已经完蛋了，但是桐生还活着！我绑架她是为了钓出桐生。”

“小雄……”龙司的愤怒已经接近了临界点，即使是以前的身在黑道的龙司，也很讨厌这种绑架之类的背后下黑手的伎俩，当年他杀死千石组长也是因为这个原因，而二阶堂显然已经犯了龙司的大忌。

“大哥，我们一起找回原来的那个关西之龙吧。别管什么近江联合，我和大哥一起一定可以统治整个日本的黑道！大哥也不甘心在那里卖章鱼烧吧！”

“真无聊啊……”

“啊？”龙司的反应显然出乎了二阶堂的预料。

“为了这点小事就引起这么大骚动，混蛋你看看外面！死了这么多的人！这些人不是黑道！他们和东城会，和近江联合没有任何的关系！”龙司的怒气终于爆发了。

“杀人之罪我一个人担当！为了毁灭东城会，我什么都干的出来！”二阶堂的眼睛闪着疯狂的光芒。“更何况，如果大哥一开始就同意跟我回去，我也不可能干出这种事，也不会死这么多人。”

“看来我们已经无话可说……”龙司已经不认识他眼前的这个人了，他不是二阶堂，而是一个不知道里面是什么的疯子。“放了那个孩子！”

“大哥看来还没有恢复到从前啊……”二阶堂冷酷地笑着，“来，让大哥来见识一下我们的新朋友！”

龙司猛地转身，一个僵尸出现在他的后面，胖胖的脸上架着眼镜，穿着一身厨师式样的服装，只是平时脸上的那种桀骜不驯的表情，已经被痛苦和迷乱所取代。

“老爹……”龙司实在不想见到这样的师父，这代表着他必须干掉这个老人。老人像不认识龙司一样，一步步地逼近他。

突然，老人的身体开始变异，从他的脑后长起了一个巨大的肉瘤，和肉瘤相比，脑袋显得微不足道，看上去非常恶心，肉瘤在不断地蠕动着，好像里面



塞满了什么东西一样。

“哗！”肉瘤碎掉了，里面涌出了一大堆的触手，触手在天上乱舞着，两只触手伸向龙司，将他远远的甩开。而另外几条坚实粗大的触手则像四肢一样支撑起了老人的身体，从任何方面来看，我们都看不出眼前这个怪物原来不过是个卖章鱼烧的平凡老人。

“老爹……都怪我……”龙司举起枪，虽然很无奈，但是龙司知道，自己还不能死。

“砰！”随着龙司的最后一枪，虽然老爹变成的怪物再生能力极强，但是也禁不住龙司持续不断的强力攻击，它倒下了，但是如果不及时完全消灭的话，那么不久它就会再生。

龙司捡起了地上的钢管。

“乡田你记住，杀章鱼的话，一定要快准狠，一击命中它的弱点。如果一下杀不死的话，那么章鱼也会很痛苦啊。”

“记住，两眼之间，一击致命！”

“结束痛苦……两眼之间……快准狠……”

“噗！”龙司把钢管戳进了怪物的两眼之间。怪物的反抗逐渐微弱，而血红的双眼中的光芒也逐渐微弱。

“老爹，我算是继承了你的衣钵吧……”龙司转身离开，没有再回头看一眼。

流程

来到目标地点和エイジア的店长对话可以拿到手榴弹，然后进去发生剧情。开始进行BOSS战：おやっさん

BOSS：おやっさん

应该来讲老爹这一战还是比较有技术含量的。首先在第一阶段，老爹浑身上下除了触手尖端的红色弱点之外都没有被攻击判定。我们也只能打这里才能对老爹造成伤害，而老爹的触手又无时



无刻不在摆动，给我们的瞄准带来了很大的难度，建议这里不要使用龙司擅长的加特林机炮（因为机炮的枪火很挡视线），而是使用大威力手枪或者步枪之类的一些点射式武器攻击触手尖端。另外一点就是老爹的攻击范围非常广，判定时间也很长，而这里的地形又极为狭小，如果他触手健在的话基本上是无法躲开他的攻击的，这里建议先集中火力不惜一切代价攻击老爹左右最上方的两个触手，尽可能在他第一次发动攻击前将其打断。通过观察我们可以发现，老爹范围最广的八条触手180度攻击的攻击范围是平均分配的，每条触手攻击一定范围，而绝不会有越界的情况发生；即使触手断掉，老爹在用触手进行广范围攻击的时候也是会把断掉的触手伸出来，也就是说，打掉它的一个触手，就可以制造出一个30度的攻击盲点。如果打掉它最上面的两个触手，那么我们就可以站在舞台中间不动对它进行射击。但是老爹还有一些其他的攻击方式，比如定点攻击或者触手横扫之类，好在这些攻击方式的出现频率不高，如果觉得不好躲可以一直站在舞台正中硬扛。打断老爹的四条触手就可以进入下一阶段。

第二阶段的老爹好对付多了，首先是全身上下皆有判定，其次是老爹的攻击有盲点。老爹会从地上的洞里钻出来，这时候迅速跑到舞台相对的另一侧（比如老爹出现在左边，就尽可能往右跑，总之尽可能远离老爹出现的位置）。这里它基本上达不到，祭出你最强的武器对准老爹的触手狂扫吧。

把老爹的HP打空之后它会从坑里跳出来，跳出来之后身上会出现绿色感叹号（没抓住机会的话它还会反复跳出来找死），不要犹豫，发动灼热狙击干掉它！

战斗结束后，本章也结束了。

杂志库

第四章 神室町崩坏

神室町崩坏

剧情

“嗯？感觉很奇怪啊。”
看着门外纷纷逃命的人，龙司心中隐隐觉得不妙。



来到大街上，龙司不详的预感终于成为了现实。

由于军方封锁了消息，导致民众根本不知道里面发生了什么，很多民众聚集在屏障面前一探究竟。

屏障剧烈地摇晃着，轰、轰、轰，巨大的响声，很明显，里面绝对有个什么大家伙在攻击屏障，而屏障已经摇摇欲坠，随时有崩塌的可能。

“啊啊！那是什么！”突然，随着一个离得比较近的人的惊叫，人们注意到里面伸出了一双双手，而手的主人，一边低吼一边闪着血红色的眼睛，皴裂的皮肤和留有血迹的嘴角清晰可见。这一切都仿佛在告诉人们，这里面的东西，绝对不是人类。

而驻守此地的军官显然明白，单凭僵尸是不可能对屏障造成这么大伤害的，以他们现在的装备和人手，绝对对付不了那些人造的巨大怪物。“快跑，所有人快跑！”随着军官一声令下，自卫队全速撤离此地，而这声命令也似乎点醒了还在发呆的人们，大家惊叫着向四面八方奔逃。

可是已经太晚了，人们还没有跑远，行动迅速的生物兵器就已经冲进了人群中，而几个跑得慢的早就被僵尸群淹没了。他们的惨叫更加剧了人们的恐惧，一时间现场十分混乱，不断有人成为僵尸或者生物兵器的猎物，惨叫声此起彼伏，鲜血洒满了灯光灿烂的大街。一瞬间，神室町仿佛彻底坠入了地狱深处。

“你到底要做的多过分，二阶堂！”龙司愤怒地拔出武器，向着僵尸群冲去。

“为什么……为什么做这样没有人道的事情……”看着宛如人间地狱一般的神室町，善良的遥质问着二阶堂。

“哼……好戏才要开始呢！”二阶堂没有回答遥，而是直接拨通了桐生一马的电话。

“你是桐生一马吧，东城会的四代目……遥小姐在我们的手里……”

流程

来到目标地点，选第二项进入
BOSS 战：アラハバキ改、オンラキ改

BOSS：アラハバキ改、オンラキ改

这里一共有三个 BOSS，会隐形的アラハバキ改两个以及オンラキ改一个，虽然这些 BOSS 我们以前都见过，但是这里人多场地小，场面比较混乱，强烈建议这里先干掉所有的杂鱼僵尸，然后专心对付 BOSS。对付 BOSS 的时候尽量保持三个 BOSS 都在你的正面，这样既可以及时识破隐身的アラハバキ改，也能及时看见オンラキ改是否抓起地上的爆炸物，如果看到它抓起了爆炸物就要及时发动灼热狙击打破爆炸物或者及时躲开，建议先干掉两个会隐身的 BOSS，这样最后一个 BOSS 虽然可以修复护甲，但是由于 HP 非常少，我们完全可以在一轮攻击内干掉它，而如果没有别的敌人干扰的话，对付这个大家伙可谓没有一丁点的难度。

BOSS 战结束后本章也结束了，龙司还要继续追踪二阶堂，而我们的下一个主角就是桐生一马。

龍が如く OF THE END 第四部 桐生一马

第一章 前往神室町

神室町へ

剧情

几天前。

桐生一马收到了一封信，信中说向日葵孤儿院（桐生一马、锦山彰、泽村由美和遥都是在这里长大的）院长要退休，决定举办告别宴会，桐生抽不开身，所以遥就代替他去了，没想到，却是这样一种结果。

“出来个管事的说说怎么回事！”“封锁消息是违法的！”“神室町被僵尸袭击了，这是真的吗？”记者们聚集在神室町大隔离带的外面，向军队和警察发出了一阵阵质问和声讨。

突然，最外面的记者拍了拍他的同行，指了指后面：“喂，那个男人……”

一袭白色西服的男人走了过来，记者们让开了一条路，同时指着这个男人议论纷纷：“他不是东城会的……”“可是听说他已经走了啊……”

一名年轻的士兵很不客气地对着这个男人喊道：“你，快滚开，知道这里是什么地方吗？”

白西服男人并没有理他，甚至没有看他一眼，径直走向隔离带。“算了吧，你管不了他。”一个上了些年纪的军人拉住了正要发作的年轻士兵。“因为他是曾经的堂岛之龙，传说中的黑道桐生一马。”

突然，两部卡车呼啸着撞向了障壁，障壁裂开了一个口子，一名司机探出头来：

“四代目，神室町，拜托您了……”

“你们辛苦了。”桐生一马没有停止自己的脚步，因为他知道，他没有多少时间可以浪费。

“你这混蛋！”年轻的士兵终于忍不住胸中的怒火，冲上去试图殴打桐生。突然，他的手卡在了石头里，准确来讲，是被桐生比石头还坚硬的铁腕抓住了。

“别动我，否则我不保证能做出什么来……”桐生一马的语气很平静，但是冷彻的目光和语气中透露出的一股威严让这个自诩天不怕地不怕的士兵头一次感到后背发麻。

桐生走进神室町，一个僵尸撞在了他的身上。

“你在看哪儿？”说罢桐生一拳打在了僵尸的脸上，饶是僵尸皮糙肉厚不知痛痒，也被打了一个 360 度大空翻。这一拳宣告整个神室町，即使没有武器，桐生一马仍然是人中之龙！

虽然桐生铁拳无敌，但是毕竟没法应付那么多的僵尸，就在他逐渐不支的时候，突然，一颗子弹在僵尸的头上开出了一朵血花。

“快来这里！”一名女性自卫队员招呼桐生，先跟着她走吧，毕竟她手里有武器，比自己这么一拳一脚地打要强。

“没有武器你还能活到现在不容易啊。”自卫队员摘下头盔，显然，她还没认出眼前的堂岛之龙。

“你是？”“自卫队三等军曹浅木美凉。”女孩很干脆利落。

说着女孩递给桐生一把手枪：“拿去吧，留着保命。”

“我不需要这玩意。”

“我理解你不想杀人，但是这些变成僵尸的人……已经没救了……”美凉像是想起了什么，不过桐生没有心情去关心她，他还有事要做。

“你去哪里？”“我去找个女孩子。”“你的女儿吗？”

听到美凉这么问，桐生顿了一顿，回答说：

“和女儿一样。”

“那你知道怎么去找吗？”美凉问道。

“不知道。”桐生没想过这问题。

“那就去神室町大厦吧，那里聚集着不少幸存者。”

突然，美凉听到了一声枪响，身为自卫队队员的她立刻跳了起来，枪声，肯定是幸存者发出的。总不能亲眼看着



强作袭来

如龙 终焉

杂志库

女孩子去送死，桐生也跟着她跑了下去。

在地下停车场，两人找到了枪声的来源，在千钧一发之际，两人赶到救下了被咬伤的长滨。

"您是……桐生一马先生吧……"长滨迟疑着，不相信自己就这么看到了心目中的偶像。

"你认识他？"美凉惊诧地问道。

"桐生先生可是传说中的黑道啊，我很崇拜他……"说着，长滨扑通一声倒在了地上，美凉和桐生也看到了长滨背后骇人的伤口。

"长滨先生，你被咬了把……"

"好舒服……"长滨没有回答她的问题，而是睁着一双血红的眼睛站了起来，嘴里发出低沉的吼叫。

"没办法了。"美凉举起了枪，但是立刻就被一只有力的大手按住了。

"不能开枪。"桐生在亲眼看到这个人无法拯救之前，不愿意随便剥夺人的性命。历来如此。

无论被桐生打倒多少次，长滨还是会站起来。

"可以了吧！这个人已经……"看着长滨一次次被打倒，一次次嘶吼着站起来，而桐生再次将它打倒，美凉毕竟是个女孩子，这场面对她太残酷了。

"不要开枪。"桐生转过身来，缓慢而坚定地夺下美凉手里的手枪。

"先走一步，长滨……"

"嘭……！！！"

流程

剧情结束后的战斗很像《如龙》(……)，用拳脚和这些家伙周旋一下吧，除了投技之外，其他的基本技还都在。打一会之后自动触发剧情，然后进入下一场肉搏战，同样是打一会儿后进入剧情。

来到地下停车场，顺着惟一能走的那条路走，很快就能发现倒在地上的长滨。

剧情过后和僵尸化的长滨战斗，打倒他几次就能结束战斗。本章也就此结束。

第二章 再会

再会

剧情

做出了开枪的觉悟，桐生和美凉一起赶赴神室町大厦。

"怎么可能……"

确实，无论是谁看到了也会感到震惊，原本聚集了大量幸存者的大厦，曾经被真岛和大吾拼死保卫的大厦，里面充满了四处游荡的僵尸。

"先去里面确认一下吧，看看还有没有幸存者。"桐生还是比较镇定。

搜寻一番之后，两人非常失望，没有一个幸存者，而就在他们准备离开此地的时候，一个戴着帽子面目不清的男人站在了他们的身后。

"你是……近江联合的林弘！"

"甜美的……死亡……"林弘的嘴里还在重复着这句话，而他的身后，则缓缓地出现了一批僵尸。

"不会吧……"美凉的声音带着颤抖，这件事情对于一个女孩子实在是过于残酷，无论她是不是一名士兵。

绿色的迷彩服、作战背带、钢盔……自卫队员的标准装备，虽然面容已经发生了很大改变，但是美凉还是能够一眼认出来，毕竟，这些僵尸在生前曾经和她并肩生活战斗过。对着自己的战友举枪，这不是谁都能做到的。

"想哭的话，以后再说吧……"

美凉没有说什么，而是举起了手里的枪，有桐生这样的男人在身边，总会让人变得坚强许多。

毕竟曾经是朝夕相处生死与共的战友，打倒僵尸后，美凉像失去了依靠一样跪倒在地上，轻声哭泣。桐生知道这时候安慰不起作用，最好转身走开，先让她独处一会比较好。

"哐啷"一声轻响让桐生稍微放松的神经再度绷紧，他谨慎地贴在掩体后面，探出头来观望。

"真岛……大哥……？"

真岛晃了晃手算是打了个招呼。

流程

先去附近上山的卡车里进行一番补给，和美凉对话选择第二项赶赴神室町ヒルズ。

一路杀过去，敌人数量很多，而且有很多变异体，不过整体难度不高。

一路杀进神室町ヒルズ，来到二层目标地点后发生剧情。之后全灭自卫队僵尸，虽然血厚了一些，但是毕竟还是普通僵尸，很好对付。消灭掉它们后会有变异体赶来增援，有先干掉女性型变异体即可。

第三章 事件的全貌

事件の全容

剧情

"是吗……原来小遥被诱拐了。"

"他们用一封假信骗走了遥，目标就是引出我。"

"神室町变成这样，是一个叫二阶堂的家伙干的，他就是幕后黑手。"

"二阶堂……他在哪里？"

"俺也在找他……"

"那么原来在大厦里的人，现在在哪儿？"清脆的女声问道。

"浅木……"女孩的眼角还挂着泪痕，声音也在微颤。

"没关系，我已经下定决心了。"虽然是强作镇定，但是看得出，美凉已经可以继续战斗了。

"他们都在赛之河原避难，那里非常安全。而且，如果你想找人的话，那么那里简直是再合适不过了。"

"桐生……"在下井盖之前，真岛停住了脚步。



"俺不能跟你们一起去了，因为……俺也被僵尸咬过了……"真岛拉开袖口，露出手腕上的咬伤。

"真岛先生，您的眼睛……"细心的美凉注意到，真岛的眼睛里布满了血丝，虽然没到真正的僵尸那样的血红色，但是也非常接近了。

"桐生，俺有个要求。"

"如果俺也变成了僵尸，我希望由你亲手来解决俺。"真岛笑着，全然看不出刚才他是要求别人杀掉自己。

"你还是没变啊……"桐生转过身，"浅木，我们走。"

美凉走了两步，像是想起什么似的，转身向真岛敬了一个标准的军礼，而真岛，则带着一脸桀骜不驯的笑容，转身回到了神室町大厦里。

"四代目！"两名黑道面对桐生，深深地鞠了一个躬。

没见过这阵势的美凉显然还没有心理准备，她现在才知道，身边这个男人在神室町究竟有着多么大的影响力。

"桐生先生！"很熟悉的声音，虽然玩世不恭，但是值得信赖。

"您是什么时候来神室町的？"

"就在今天早上，你这家伙果然死不了呢。"

"我命大啊。"秋山自嘲地笑笑，接着又很严肃的说道："桐生先生，二阶堂这人……"

"我就是为了他来的！"桐生从不高声喊叫，但是秋山可以听出这句话里面包含着非常纯粹的愤怒。

"花屋拿到了新的情报，您也一起来看看吗？"

"你迟到了啊，桐生。"花屋对桐生的出现毫不惊诧，毕竟，以他对桐生的了解，一旦神室町有难，桐生绝对会赶到的。

"我还有些私人事务要处理。"

"您这里有什么新的情报吗？"

花屋没有多说，指了指身后的监视屏。

"这就是二阶堂……"桐生在心里默默地记住了这个家伙的长相。

"没错，这次的新情报，是关于他身边那个外国人的。"

"他是谁？"桐生心中隐隐觉得不妙，以往只要牵扯到外国人，一般都没有什么好事。

"他叫DD，日籍美国人，武器商人。数年前他在非洲发现了新种的病毒并据此开发了细菌武器。这件武器的代号是就是'塔纳托斯'。为了试验自己的武器，他在全世界寻找合作人。"

"原来如此，那他的合作人，就是二阶堂吗？那近江联合的上层有没有参与？"

"不，他不是出于组织的考虑，而是为了报他自己的私怨而已。"花屋顿

了一顿："他要报复的对象，就是东城会和你桐生一马。"

"有侵入者！它们发现这里了！"一名手下惊恐的高呼打破了平静。

"桐生先生！"秋山明白，即使自己不要求，桐生也会自告奋勇出去作战。

"啊。"像一年前一样，高利贷商人和传说中的黑道再次联手。

由于有了美凉的中途增援，消灭僵尸的进程变得很顺利。

从地下水路入口爬出来以后，秋山看见四周竟然全无僵尸的踪迹，顿时松了一大口气，而桐生和美凉则没那么乐观，对于现在的神室町来说，这里有些安静过头了。

秋山看看左右无人，正想回身报个平安，突然他觉得好像头上有一阵凉风刮过，如果是自然风的话，那么未免太过凛冽了，也就是说，这阵风是……

"秋山，快躲开！"美凉突然惊呼，秋山来不及多想，双脚用力向后一蹬，借助反作用力，秋山向后飞了出去，一屁股坐在了地上，而看看眼前，一头长着翅膀的大怪物的利爪就抓在他一秒钟前站立的位置。

"哎呀，美凉小姐这样的美人总是能让我精神振奋啊。"即使刚刚捡回一条命，秋山也不忘搭讪。

"你是笨蛋吗？"美凉一边射击一边无可奈何地骂道，她的心里有点绝望，这两天遇到的能从僵尸堆里杀出来的人不少，其中包括一只手上是机枪的怪人、仿佛人人都认识的黑道大佬以及眼前这个把搭讪看得比生命还重要的花花公子，



很多人一辈子都见不到的怪人，她仿佛一天就见了个遍。

"桐生先生。"消灭掉会飞的怪物后，一个穿黑西服的威严男子走了过来。

"大吾吗……"

流程

和真岛以及美凉一起清理掉二层的自卫队僵尸，自卫队僵尸算是普通僵尸的强化版，但是由于我们火力上的优势，对付它们不算难。

来到楼梯口，真岛自告奋勇下午去清理僵尸，我们要在二层目标地点利用这里的狙击步枪掩护他。配合强悍的真岛消灭一层的僵尸后自动与他回合。

之后一路杀出去，广场上的战斗虽然敌人很多，但是由于地形很开阔，我们的回旋余地非常大，不是很困难。全灭敌人之后就可以前方赛之河原了。

前往赛之河原的路上战斗比较火爆，敌人数量多，地形狭窄，地上的爆炸物也多，而且还有两个火焰喷射器可以使用：入口附近就可以捡到一个，然后来到目的地之前需要消灭那里所有的敌人，这里还有一个火焰喷射器可用。清理掉所有的敌人后就可以进入赛之河原了。

进入之后向花屋所在的地方走去，遇到秋山后直接去花屋那里找他。

剧情结束后和商店旁边的秋山对话，选第二项开始赛之河原保卫战。

保卫战的地形极为狭窄，而敌人简直像蚂蚁一样多。这里建议准备一些爆炸武器比如手榴弹等等，同时最好携带一把霰弹枪，一旦陷入僵尸的重围就用霰弹枪开路。这里发动连携灼热狙击的话基本可以覆盖到场中的所有敌人，能用则用。每过一分钟就会出现变异体增援，建议掏出手榴弹将其秒杀，如果他们和一般僵尸配合起来就麻烦了。

坚持到时间之后美凉赶到，和她一起消灭地下水道所有的僵尸。上去之后就是本章的 BOSS 战：实验体 バサン

BOSS：实验体 バサン

这个家伙的实力一般，主要是攻击力和防御力比较低，但是由于它会飞，打起来还是要费一定周折的。开战之后全力攻击飞在天上的 BOSS，他比较有威胁的攻击就是吐酸液，不管一旦看见他突出酸液直接侧闪就能躲开，之后还能利用它攻击结束后的硬直猛攻，如果能够击中它胸口的红色弱点的话更能一下扣除它大量体力。HP 被打掉一行之后他会降落在路灯上，用翅膀裹住自己补充体力，这时候一定要集中火力射击它，不要让它回复得太多，HP 减半后它会召出普通僵尸，不用管杂兵，把它们交给秋山和美凉来对付（不要试图清理完杂兵再打 BOSS，杂兵是无限的）。桐生要做的仍然是集中火力攻击 BOSS，BOSS 体力不足的时候会采用低空滑翔攻击，给 BOSS 几下它就会掉到地上，而这个家伙重新飞起来之前居然还要在原地摆 POSE！这足够我们把它直接打死了。

BOSS 战结束后本章就此结束。

第四章 疾走

疾走



剧情

在大吾提供的情报帮助下，桐生和美凉决定去寻找"强力的武器"。

来到大吾所说的地方，没有人，突然，桐生赶到了一阵杀意。

"果然出现了啊，桐生。"金发男人高举着手里的机炮。

"龙司……"

龙司放下枪，这次，关东之龙与关西之龙要携手作战了。

流程

很爽快的载具关，路上看到什么就打什么，中间会有两场和实验体 オンラキ的战斗，战斗中会无限出现投掷燃烧弹的敌人，优先消灭掉他们之后只要集中火力攻击オンラキ胸口的弱点即可，总之，本章的载具战毫无难度，基本可以算表演战了。

最终章 THE END

THE END

剧情

"小姐，我们是不是见过？"在调整机械手臂的时候，龙司问美凉。龙司可不是那种可以枯坐好几个小时的人。

"对啊，你就是那个用坦克打坏屏障的人。"说罢美凉有点恼怒地问桐生："你的人缘未免太好了吧，这次你跟他又是什么关系？"

"就是这个桐生，让我失去了这条手臂。"龙司显得很平静，浑然不像在说他自己。

"不过小姐，我对他没有怨恨，我们可是堂堂正正的决斗过了。"估计美凉还需要一段时间才能了解龙司话中的沧桑。

花屋的电话打破了平静，他已经发现了二阶堂的踪迹，就在千禧年大厦的顶层，原来真岛组所在的位置。

"桐生，别碍手碍脚的。"

"哼，走吧……"

从现在开始，就是这两个男人的战斗了。

千禧年大厦 58 层，会议室。



进入会议室的两人看到了一个并不陌生的身影，林弘。

此刻的林弘没有戴那顶帽子，上半身赤裸着，不过很难说他的状态是"赤裸"，因为他的身上覆盖着一层坚硬的鳞甲，好像是蛇或者蜥蜴一类的动物。

"桐生，这家伙可不普通啊……"

"放心，我们也不是普通人。"

"桐……生……先生？"
"林……你的意识……"
"桐生……先生……给我个……痛快……"
数天之前。
"你到底有什么企图，和二阶堂合作到底要干什么？"林弘愤怒地质问着DD。
"你尾随着我就是为了这个？你还不如去问他。"DD说的非常轻描淡写。
"砰！"一声枪响，林弘惊愕地看着自己鲜血喷涌的腹部："二阶堂……"
"正好，我在寻找你这种男子汉，不介意吧？"二阶堂摇了摇头，林弘的性命和他的目的相比，实在是太微不足道了。
"甜美的死亡。"林弘最后记得的，只剩下这句话以及DD拿着一把奇形怪状的枪对准自己的事情了。

来到顶层，站在两位人中之龙面前的，是二阶堂，而他的手枪则顶住了遥的头。
"原来你们两人联手了啊，对于林弘来说，这确实让他受不了呢。"二阶堂丝毫没有为林弘的死感到任何一丝惋惜。
"二阶堂……！"
"桐生先生，我们这样对话还是第一次吧。但是您的脸我可是很熟悉呢！"二阶堂的脸上露出了一丝狞笑。
"把那孩子放了，小雄。然后我再好好教训教训你。"龙司打算先礼后兵，但是即使二阶堂先"礼"了，他也打算"兵"。
二阶堂的脸上露出一丝痛苦的表情，但是随即被凶狠所取代。他放了遥，因为桐生已经在场，遥已经失去利用价值了。
"哼，你今天很爽快啊，小雄！"
"别这么叫我，乡田龙司！"二阶堂这一句"乡田龙司"出口，就代表他已经正式把龙司当作了敌人而不是大哥。

"桐生先生，我们虽然没见面，但是我恨不得杀了你。"二阶堂慢条斯理地说道："不过杀了你也不解恨啊……我要先夺走你最重要的东西！"
"遥，快跑！"桐生的身体几乎做出了下意识的反应冲了出去，虽然还没看到敌人在哪里，但是当务之急是先保护遥，桐生一把把遥揽在怀里，这时候，他也终于看到了敌人的位置。
在他的正上方有一个巨大的水晶吊灯，吊灯上盘绕着三个怪物，看到桐生出现在他们的正下方，其中两个怪物嘶叫一声，一先一后扑了下来，由于距离太近，而两个怪物扑下来的势头又过于迅猛，眼看他们的尖牙利爪就要在桐生身上戳出几个血洞。
"哒哒哒哒哒……"龙司开枪了，加特林子弹巨大的冲力带着这些怪物横着飞了出去，但是怪物毕竟是怪物，他们在空中一个180度转体，硬生生地把身子扭了过来，四只尖利的爪子在地上刨着，对面前的两人呲出了它们骇人的牙齿。
而第三个怪物的目标很明显，就是抓龙司射击的空档再次扑向桐生和遥，龙司的加特林火力虽然猛烈，但是毕竟有弹药限制，就在他打完了第一轮之后，最后一只怪物迅雷不及掩耳之势将桐生压在了身下。眼看奸计得手，二阶堂露出了得意的笑容。
"桐生！"刚喊出口，龙司就知道自己多虑了。
"噗噗噗！"三颗子弹带着怪物的鲜血钉到了天花板上，而随着怪物的身体颤动，它的身上多了三个血洞。桐生直接扛起来这个重达三四百公斤的怪物，像扔一双破鞋一样扔在了旁边的地上。
这时候，另外两只怪物早已等得不耐烦，同时高高跃起，扑向了桐生。
"找死！"如果这些怪物还不明白自己的死因的话，那么我可以告诉他们，它们惹怒了真正的龙！

"真精彩啊，两位。"看着两人干掉了两头凶猛的怪物，二阶堂一点也不感到惊慌，反而很镇定地鼓起掌来。
"到了算总账的时候了。"龙司把枪口对准了二阶堂。
"你以为我没有死的觉悟吗，乡田龙司！"二阶堂的情绪突然亢奋起来。
"为了这一切，我筹划了那么多年！"二阶堂很激动："我只是想打败桐生一马，取回我的大哥！"
说完这句话，二阶堂像是用尽了全身的力量，他的情绪恢复了平静："开枪吧，被大哥打死也算不枉此生了。"

"啊，不过我这里还有一张底牌没用哦。"刚才被大家忽略的DD突然开口。
"什么，你不是……唔！"二阶堂感到胸口有一阵刺痛，在他眼前，DD举着那把造型奇特的手枪，而二阶堂的胸前则插着一根试管，就像当初它插在林弘的颈椎上一样。



"这是什么？"其实不用问，二阶堂自然知道，这跟试管里的东西可以让他变成可怕的怪物。
"新型的塔纳托斯。"DD的语调还是那么不紧不慢。接着，他一枪崩在了二阶堂的额头上。
二阶堂软软地倒在了桌子上，作为一个人，二阶堂哲雄的生命已经结束了。

"你这家伙……！""小雄……"桐生和龙司同时将怒火转移到了DD身上。
"大叔，你看那个人……"遥颤抖的手指了指倒在桌子上的二阶堂。这时候，桐生和龙司也注意到，二阶堂起了一些意想不到的变化。
"还得感谢二阶堂呢，这两天我获得了贵重的研究数据。"DD的语言里还是没有任何的感情色彩："信不信由你，感染塔纳托斯并不会感到痛苦，反而会感觉到如天堂一般的快感。"
"塔纳托斯是通过动物体液传播的，它会导致大脑产生过量的安多酚，也就是说给大脑注射毒品一样。而被感染的人之所以袭击别人，是因为他们想和其他人分享这种快感。就像剧毒的蜂蜜所吸引的蜜蜂，迎来甜美的死亡……"DD就像狂热的邪教徒一样，令人生畏。
"二阶堂，和你最喜欢的这两个人，分享一下你的快感吧！"

在两人强有力的攻击下，二阶堂渐渐不支，但是随着二阶堂身体的衰弱，他仿佛又起了什么惊人的变化。
这个变化确实很惊人，二阶堂的身体迅速地扩大着，逐渐，房间已经容不下他的身体，他撑破了房顶，整个千禧年大厦的顶层仿佛是束缚他的笼子一样，二阶堂，或者说这个巨大的怪物如果让他出去，后果不堪设想。
在一片碎石瓦砾雨中，龙司冲过去一把抱住遥，将她带离了危险区，不过，瓦砾堆隔断了龙司和整个战场，他的战斗已经暂时告一段落了。
"桐生，拜托了！请阻止小雄！"
桐生没有说话，爬上了顶层，向这个庞大的怪物发起了挑战。

在军用直升机和美凉的帮助下，桐生成功地击溃了二阶堂变成的怪物。而龙司也成功地把DD逼到了思路。
"你逃不了了，准备好遗言吧。"
"杀了我真的好吗？世界上那么多人活得如此辛苦，我能给他们带去欢乐啊！欢乐的死和痛苦的生，我想大家都能明确判断该选择哪边吧。"DD仍旧不紧不慢地解释着。
"人生确实很痛苦，你说的没错。但是活着的目的，不就是尽全力地去面对这个千姿百态的人生吗？你怎么能嘲笑这种人生呢？"
"我当然要笑，因为这个太奇怪了，怎么能有人去追寻痛苦呢？"
"你笑吧，可是，你能找到有人和你一起开怀大笑吗？"
"你只会说好听的，说到底人类不过是追寻快乐的动物罢了。"
"也许会有人追寻单纯的享乐，但是我们还会继续前进。只有拼搏过了，在死去之前，我们才能说'活着真好！'"
面对桐生掷地有声的回答，DD已经无话可说。
"桐生一马，我知道二阶堂为什么那么执着于和你交战了。"DD转过身去，跳上了一架早已准备好的直升机的舷梯，带着胜利者般的笑容俯视着桐生和龙司。
"混蛋！"龙司举起了枪，但是却被桐生按住了。
"杀他不是我们该干的。""你胡说什么……"桐生只是摇了摇头。
突然，DD的直升机绕了一个大弯，突然俯冲向了地面，舷梯的下摆直接甩到了地面上，而成百上千的僵尸，趁此机会扒上了舷梯。
"喂，你在干什么？"DD惊恐地问驾驶员。驾驶员没有回答他，而是直接跳出了直升机，落在了桐生和龙司面前。
秋山骏和桐生、龙司一起，看着这个恶魔一样的男人逐渐迎来自己的死亡。
而DD则落入了僵尸群中，他惊恐地叫着，就像是被无数亡灵拖下地狱最深处的灵魂一样。他可能没有想到，就是他自己亲手创造的恶魔，吞噬了他自己的生命。而剩余的塔纳托斯样本，也随着他一起葬身在直升机爆炸的火海中
"这个结果比较适合他。"龙司不无感慨。



杂志库

流程

剧情结束后可以先去据点进行整备，把没用的东西放下，带足回复道具和弹药。准备好后和龙司对话连选两次第二项进入最终战。这之后，直到通关就再也出不来了，再次提醒大家一定要做好准备。

一路杀到ミレニアムタワ－前，这里需要和大批僵尸开战。战斗开始后可以在桐生左手边的护栏后面找到一个火焰喷射器，战斗会相对轻松一些。而场地中的油罐车也是一件大杀器，可以多加利用。

进入大厦后消灭掉一层的敌人，接着从路边的扶梯下楼，干掉楼下的全部敌人后就可以坐电梯来到原来真岛组的地盘。这里需要绕很大一个圈才能找到上去的楼梯，敌人比较多，但是比较密集，灼热狙击能用就用。

上楼之后龙司要关闭防火门，坚持一会就可以了。楼上的第一个房间中摆放着一部镭射炮，可以用来群杀僵尸，效果非常明显，真想扳下来拿着走。进入真岛组事务所发生事件，接下来需要上楼寻找一份密码。

来到真岛之前寻找弹药补给的地方，在这间屋子深处可以找到这份密码。回到真岛组事务所和幸存的黑道对话，输入刚得到的密码 3538 开启保险箱拿到通向顶楼的钥匙。之后进入目标场所，里面迎接我们的是一场 BOSS 战：林弘

BOSS：林弘

林弘的速度非常惊人，但是他的攻击目标选择却有一定的问题，八成都是冲龙司去的。一开始的战斗比较普通，用普通射击追着他打就行了，瞄准射击反而不容易命中。战斗进行到一定程度会出现特写画面，林弘用舌头缠住了龙司，这里需要进行一段 QTE（虽然只需一个按键……），QTE 之后打断了林弘的舌头。他的 HP 低于一半之后开始使用墙上挂着的手雷，这就是他自杀的开始了，他使用手雷之前会非常明显地甩动手臂，手雷会有非常长时间的灼热狙击判定，如果能把手雷打炸在他手里的话，那么不但能对他造成极大的伤害，还能让他扑倒在地上，这时候用强力武器攻击他背部的弱点就能重创他。他的另一种攻击方式是卸下龙司的机关炮来打我们，不过这招，怎么说呢，几乎就是自杀招。只要滚到他的身后，他就会把弱点毫无防备地亮出来给我们打。总之，本战并不算难，可以轻松解决。

BOSS 战结束后消灭房间里新出现的僵尸就可以继续前进了。上一楼之后龙司还要关闭本层的防火门，同样需要我们坚持一段时间。之后继续前进，来到目标地点，龙司会提示我们打坏警报器，打烂警报器以后继续前进。来到最上层，这里是 BOSS 连战，第一站的对手是：**アラハバキ最终形态 金狼 · 银狼**

BOSS：アラハバキ最终形态 金狼 · 银狼

作为最终形态，这两个家伙的强化幅度可不小。每个怪物都多了一种远程攻击方式，黄色毛发的金狼是喷火，而银色毛发的银狼则是喷洒特殊液体，伤害都不小。但是在使用这种攻击方式之前他们的身体会闪烁着浅蓝色的光，这时候远离他们就能躲过一劫。而其他几种攻击方式也都有不同程度的强化。值得注意的是，金狼的飞扑是没有灼热狙击判定的，而且一旦被扑倒就会损失惨重；但是银狼的飞扑是可以用灼热狙击攻击到的。这里建议利用宽阔的地形和几根大柱子和他们兜圈子保持距离，先干掉银狼，这样两个人对付金狼就会轻松很多。



BOSS：二阶堂 哲雄

变异体的二阶堂跟林弘有一定相似之处。移动速度非常快，但是经常站在原地发呆。这时候要赶紧集中火力痛击它。但是要注意，一旦他开始进行瞬移式高速移动就要立刻开始回避和逃离，在他瞬移的时候不要停留在一个地方超过一秒钟，一旦你和他在同一个屏幕中出现，就要立刻回避，因为一旦被他抓到会被吸血。当把他的 HP 打掉一半之后，他开始使用分身，他的真身其实是空中漂浮的红色心脏，而其他分身威胁不高，可以不管，追着心脏打即可，打几下就能把它打回原形。他的 HP 很低的时候会再次分身，这次就应该能直接将他击毙了。

BOSS：完全体 オオイカヅチ

最终战可以说基本上是一场表演战，开战之后用最强火力拼命攻击 BOSS 直到发生事件被他抓起来，连按 × 键挣脱出来后一个 QTE 弄瞎它的眼睛。之后站在屏幕的最边缘对它进行攻击，攻击到一定程度后美凉会扔下一箱手雷。BOSS 则会进入一种趴在房子上喘气的状态，走到 BOSS 正面把手雷扔进它嘴里，之后 BOSS 会疯狂的进攻，我们除了手雷外也没有别的武器。其实这里不用攻击，一边躲避一边等 BOSS 再次进入喘气状态后再喂它吃一颗手雷，这时候战斗就基本结束了，美凉会扔下一个反坦克火箭炮，对准 BOSS 的中部，一炮下去，最后再完成一个 QTE，THE END！

战斗结束后通关。

尾声



翌日，阳光灿烂，几天中笼罩在神室町上的阴霾，已经逐渐散去了。

幸存的人们得到了自卫队的救助，而清理剩余僵尸的工作，也在有条不紊地进行。

“轰隆！”一声巨响，几名士兵迅速赶到了事发现场，而一名戴眼罩的男子，缓缓地从碎石堆里爬了出来。

“人类？”“别蠢了，那是……”

“僵……尸……？”真岛吾朗看着自己的手，突然他欣喜若狂地跳了起来：“俺不是僵尸啊，俺是人！”

“那你的眼睛为什么红了？”

“俺花粉过敏！哎呀呀，这两天我都把这件事情给忘了！”

“而且，我没有被感染的真正原因其实是……”

士兵已经目瞪口呆了，真的可以这样吗？

不过有这样的人在，神室町不久之后就会复兴吧。

通关后追加要素

根据难度不同获得数额不等的金钱：

EASY：50 万元

NORMAL：100 万元

HARD：300 万元

EX-HARD：500 万元

OF THE END：500 万元以及获得最终战时美凉扔下的武器反坦克火箭炮。

一周目通关的时候可以开启难度 EX-HARD 和 OF THE END。

四名主角以及遥的服装可以变化，所有的非重要物品移送仓库。二周目时可继承部分道具。

开启**プレミアムアドベンチャー**模式，相当于自由模式，可以游玩一些小游戏或者找夜店小姐培养一下感情。

二周目前往**ゲイリーズブートキャンプ**时可以让 3 代中教桐生功夫的，狭山薰的老朋友猛男**ボブ**宇都宫成为同伴。

杂志库

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



生化危机 佣兵 3D



3DS

- バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
- Capcom
- 动作射击
- 2011年6月2日
- 日版

总分 21



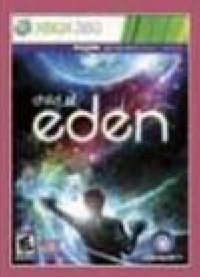


狼来了 本作基本延续了5代的佣兵模式，以任务制的形式展开并辅以技能和勋章要素，让耐玩度更进一步。移动射击的实用价值并不高，但也算一个突破。敌人在远处行动时存在掉帧，但近处的战斗非常流畅。EX级别的难度和刺激感比家用机版的要高出一截。联机模式下合力杀敌也是游戏的一大魅力。

本作是以系列大受好评的“佣兵模式”为主轴而制作的游戏，游戏画面在3DS中实属上乘，配合3D效果会产生很强的代入感。游戏系统和之前的“佣兵模式”最大的差异在于加入了移动射击要素，使战斗更加灵活多变。而八名人气参战角色和收录的《启示录》试玩版对FANS也有绝对吸引力。

金馆长 如果玩家不喜欢佣兵模式的话那么本作几乎没有意义，这就限制了本作的受众群体。不过本作的内容还算丰富，武器技能服装等等都能让玩家深陷其中。对比5代的佣兵模式，本作还是有一定进步的。本作的画面在3DS算是非常出色的了，如果你上下班路上无聊想打打消耗时间的游戏的话，近期本作将是你的首选。

伊甸之子



X360

- Child of Eden
- Ubisoft
- 音乐
- 2011年6月14日
- 美版

总分 26

热血推荐





用Kinect玩过本作之后，你会发现原来Kinect完全可以做到准确无延误。当然，精确归精确，长时间体感操作还是会累的。游戏的画面太炫也是个问题，打久了难免会视觉疲劳。但除了以上两点之外，游戏各方面表现都接近完美。水口哲也的美学在游戏中发挥得淋漓尽致，玩过之后久久不能忘怀。

狼来了 游戏对节奏感有一定的要求，想得到高评价必须在锁定八个病毒的前提下，根据音乐的节拍松开按键才能得到Perfect的分数加成。虽然流程较短，但冲击高评价以解锁隐藏要素也颇具挑战。体感方面，想要长时间地将准心通过Kinect移动到自己的目标上还是相当考验玩家的体力的。

本作是《REZ》精神上的续作，是水口哲也才华与灵感的又一次闪现，是电子游戏能够被称之为艺术的佐证。游戏在声光表现上一如既往地超越时代，极具内涵的画面美不胜收。尽管流程较短，但在难度方面毫不妥协，挑战性强，耐玩度则因人而异，以节奏形成连击的设定对射击游戏来说 有如神来之笔。

永远的毁灭公爵



多机种 PS3/X360

- Duke Nukem Forever
- 2K Games
- 主视角射击
- 2011年6月14日
- 美版

总分 20





金馆长 死忠们苦苦守候了十几年，没想到却是这么一种结果。游戏的很多理念都试图在还原十年以前的主视角射击游戏，单是那个冗长的开头不客气地说早就让玩家们感到厌烦了。而射击手感方面更是让人觉得12年间都没有进行过调整。本作在发售之前给玩家们带来的希望太高了，就是所谓“希望越大，失望越大”吧。

估计没多少玩家会把这个跳票王当成惊世神作来对待，所以实际玩到的时候感觉还凑合，不过深入往下玩之后就会发现各种脱离于时代的设定，总的来说没有太差劲的地方，但各方面都给人一种无力感。游戏的多人模式倒是出乎意料的有趣，还可以升级解锁美女家具配件，让人产生继续游戏的冲动。

前作年代太过久远，大部分所谓的粉丝难免有人云亦云的嫌疑。游戏本身其实还是有不少可玩的内容，部分解谜比较经典。但是整体关卡设定非常陈旧，表现效果也古老得滑稽。除此之外游戏处处体现着故作“硬汉”的感觉，这种通过张扬暴力和歧视女性带来的“男子汉”味，反而给人一种软弱、空虚的感觉。

杂志库 ZAZHIKU.COM

地牢围攻Ⅲ

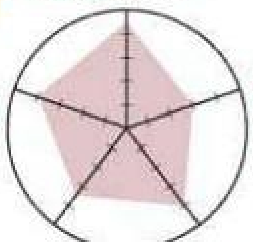


多机种 PS3/X360

■Dungeon Siege Ⅲ
■Square Enix
■动作角色扮演
■2011年6月21日
■美版

总分 24

热血推荐



画面表现：9
音乐音效：8
RPG要素丰富度：6
游戏性：7
进化度：8

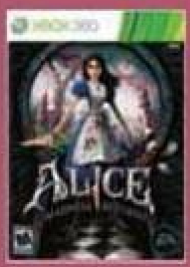


本作改由SE发行之后，确实看得出在画面上下了一番功夫，人设也显得“东西通吃”。游戏画面非常漂亮，气氛烘托很棒，动作和技能设计也显得时髦帅气，部分音乐比较出彩。四名主人公战斗风格完全不同，流程中可以选择一名作为同伴。但是游戏流程、技能系统、升级要素、分支任务、剧情、打击感都比较单薄。

本作代表了近期美式RPG的一个发展方向——动作游戏化。看似“大菠萝”的外表下，其实是一款流行元素满载的新手向游戏。如果你喜欢《地牢围攻》原先的几作，那么本作可能令你失望。但如果你是一个想尝试美式RPG的新玩家，本作华丽爽快的战斗，丰富的装备和简单明了的技能升级系统一定会让你满意。

游戏外表华丽，但流程只有10小时，其间虽然有同伴在身边，但想使用同伴的话就要新开始游戏。第十军团的故事被描绘得那么苍白，主人公和部分角色虽然有些魅力，却不能掩盖整体剧情的无力。每个人物只有九个技能（每个可升级不同方向）。战斗枯燥简单，不再是一队人马血拼、紧张刺激的《地牢围攻》了。

爱丽丝 疯狂回归

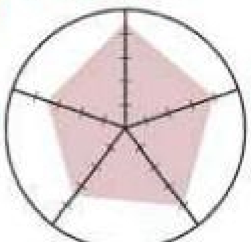


多机种 PS3/X360

■Alice: Madness Returns
■EA
■动作冒险
■2011年6月14日
■美版

总分 24

热血推荐



画面表现：9
音乐音效：7
难度：8
游戏性：7
进化度：8



本作的表现确实大大超乎我的期待。关卡设计紧密贴合小说原作，且制作精妙。与1代相比，爱丽丝可使用的技能增加了很多，多段跳跃和回避化蝶都洋溢着仙境味道。可惜游戏的BOSS战太少，玩家大部分时间在收集道具，难免会产生厌倦。但作为一款“国产游戏”，还是强烈推荐玩家们尝试一番。

游戏最大的问题就是流程太长但BOSS太少。虽然游戏的场景设计非常优秀，但是在同样风格的场景中转上几个小时，既没有BOSS战点缀，也没有令人振奋的大场面，这多少会让人心生厌烦。其实游戏各方面细节都做得不错，画面、音乐、叙事风格、战斗手感这几个关键的地方都做得不俗，可惜没能再进一步。

狼来了

游戏里每关的流程都较一般的动作冒险游戏要长，但在攻关的途中丝毫不会让人觉得枯燥乏味，相反紧凑的关卡设计令人欲罢不能。爱丽丝攻击敌人时的打击感相当棒，刀刀到肉的手感配以出色的音效，使得战斗部分的爽快度直线上升。谜题的难度也设定得恰到好处，基本不会出现卡关的窘况。

魅影破坏者



X360

■Phantom Breaker
■5pb.
■格斗
■2011年6月2日
■日版

总分 14



画面表现：4
音乐音效：6
人设与声优魅力：9
游戏性：3
创新度：5



冲着铃平广的人设和那强得掉渣的声优阵容，哪怕你从来不玩格斗游戏想必也会忍不住尝试一下本作。但是对于那些热爱FTG的老玩家，本作就显得有些漏洞百出了。无论是手感僵硬的操作还是有失严谨的系统，游戏都很难让你产生持续游玩的动力，大部分人都会因此而浅尝辄止。绝对声优向游戏。

简直无法想象这居然是一个2011年的游戏，而且还是光盘版游戏。作为一款格斗游戏，游戏各方面都严重不合格，看上去连21世纪初的同人格斗游戏水平都不如。游戏明显打的是美少女牌，人设和声优不错，但从片头就开始偷懒，必杀技也极度偷工减料。不对除成就犯和重度声优控外的任何人推荐本作。

狼来了

明显以角色和声优为卖点的游戏。登场角色较少、人物的招式个性不明显、打击感较差等都是游戏的硬伤。对战中的一些细节部分没有处理好，如近身使用后方向的投技时，自己操纵的角色会与对手的角色瞬间换位，让人看着一头雾水。系统比想象中的复杂许多，教学模式是为数不多的“亮点”之一。

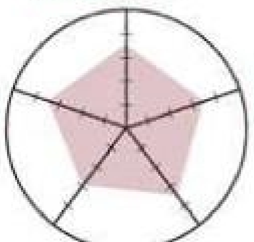
绿灯侠 猎人的崛起



多机种 PS3/X360

■Green Lantern: Rise of the Manhunters
■Warner Bros.
■动作
■2011年6月7日
■美版

总分 21



画面表现：7
音乐音效：7
爽快度：7
游戏性：6
创新度：7



狼来了

本作的素质较一般由漫画改编而来的动作游戏要强，画面音效中规中矩，打击感不过不失，升级要素较为丰富。双人游戏时利用绿灯侠的各种技能可以组合出各种花样的连携攻击，非常爽快。缺点是流程设计得略显单一，全程几乎都是杀敌→前进循环，加上敌人的种类不多，玩久了易生重复感。

作为一款电影改编游戏，本作的整体素质属于中上乘。虽然画面与音效并没有特别出彩的地方，但游戏的打击感把握得不错，角色的各种攻击动作非常炫目，不同武器和QTE的演出也很好地烘托出了电影化的氛围。需要一提的是，本作还支持双人合作游戏，并且趣味性还很高，非常值得一玩！

本作是绿灯侠首次作为主角登场的作品，并以多平台的形式发售，X360和PS3版为全3D，而Wii和3DS则为横版过关。虽然各主机的画面表现不同，但玩法却没多大变化。几名主角的能力完全相同，让人怀疑厂商的诚意。虽然游戏初期会觉得爽快，但长久下来就略显无聊。

杂志库 ZAZHIKU.COM

无名英雄 2

文：华尔兹

PS3





■INFAMOUS2
■SCEA/SUCKER PUNCH
■动作
■2011年6月7日
■中文版

黄金珍藏

总分28



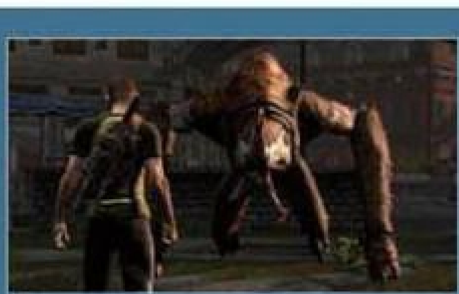
吐槽：沃尔夫博士原来只是个打酱油的。——华尔兹



游戏的优秀程度与奖杯难度终成正比。——铃



最好的沙箱游戏不再是 Rock Star 的专利 ——雷电







超能力的归来，善恶的抉择

不知各位是否有过做超级英雄的梦想，关于超级英雄的影视剧题材总是屡见不鲜，从满大楼飞的蜘蛛小子再到《HEROS》中的烂大街的超能力者，有没有试想过当他们其中的一份子呢？ SUCKER PUNCH 给了我们一次扮演超级英雄的机会，他们所塑造的超能力者闪电小子科尔形象已经越来越深入人心。

关于 SUCKER PUNCH 这家公司的游戏，早在 PS2 时期的"《狡狐大冒险》系列"就令华尔兹沉迷。作为 PS3 上早期的大作，《无名英雄》1 代给了我足够的惊喜，和顽皮狗一样，SUCKER PUNCH 将原本的卡通路线舍弃，用写实的风格塑造了科尔这一无名英雄形象。而前作中讲述到凯斯勒利用科尔对抗的巨兽袭来，《无名英雄》1 代也落下了帷幕，直到两年后，科尔又再一次强势回归，这一次他带着更多给玩家的惊喜。

首先自 2 代公布以来科尔的造型就经过了多次改动，从 1 代那个纯邪派变成了奶油小生，后来恐怕是制作组不愿与前作出入太大，又将科尔的形象改回了原来的寸头男，不过脸上要干净不少。脱掉了长袖，换上了新装备的科尔除了外形变化外，性格上的变化也让人惊艳。本作的科尔更加有魅力，每一句台词都彰显其狂傲不羁的性格，各种调侃也让人对台词设计赞不绝口。至于这个科尔是做一名无名英雄，还是恶名昭彰的破坏者，和前作一样，这些完全根据玩家的意愿来决定。

在涉及超能力题材的作品中，这些超能力者大多被看做异类，普通人因为他们与自己的差异而感到恐惧，面对这些人类，超能力者到底应该如何选择，我们只能做个能力越大责任越大的英雄么？正因为这样，游戏才会有善恶两个路线可以选择，高自由度，却也发人深省。正如游戏善恶主题一样，剧情中科尔身边的每个角色也都游走在善恶之间，一向走在善意那一边的露西也会因为惧怕死亡而作出自私而邪恶的决定。前作中曾背叛过科尔的扎克也因为自己在本作中的实际行动赢得了科尔的信任。大反派伯特崔德其实也是个在自尊面前妥协的悲剧人物。正好像 SUCKER PUNCH 想表现的那样，善恶本在一线之间，超能力本身并没有善恶之分，究竟倾向哪边在于使用超能力的人。此外，游戏中的不少桥段都令人印象深刻，比如与扎克在大战将至之时，两人都关掉各自的通信装置，一起坐在沙发上喝着酒，享受只属于哥俩这一刻的宁静。

SUCKER PUNCH 对于 2D 图片交代剧情的方式特别在行，《无名英雄 2》中，这一传统依然被保留。而剧情中的即时演算表现也同样精彩，这不得不归功于游戏在技术力方面的提高，首先画面表现已经比起前作有长足的进步，如此庞大的城市在细节表现上一点都不含糊。游戏进行方式是类似《GTA》的沙箱类型，但和《GTA》不同的是，科尔可以在每一栋建筑上攀爬，



攀爬时动作的流畅度令人感叹制作者下了足够的工夫。而前作中数量少的 BOSS 战到了 2 代中不仅在数量上更在质量上有很大的飞跃，BOSS 的体型巨大气势更是十足，战斗时的热血沸腾令你不敢相信沙箱类型的游戏也能做成这样。

前往指定地点接任务是沙箱类游戏的主要方式，《无名英雄 2》在每个主线任务上都做到了尽可能足够的精彩，令人提不起精神的无聊任务已经不复存在，取而代之的是直到通关都无法令人忘记的火爆场面。

战斗方面，科尔这次也得到了再次进化。除了之前公布的两个全新属性的能力外，前作中蹩脚的近身战斗也因为这次有了全新的武器 AMP 电崩使得动作变得十分流畅，近身与远程战斗的平衡被拿捏得恰到好处。不过普通难度下整体难度不高，算是 SUCKER PUNCH 的一种妥协，困难难度下依然十分有挑战性，合理的 CHECK POINT 设置也不会让玩家有挫败感，只有在困难难度下才能体会游戏的精髓。

游戏并不适合做网战内容，但类似《小小大星球》的 UGC 系统弥补了这一遗憾，玩家可以创造属于自己的沙箱游戏。而本作的奖杯难度也不是很高，不到 30 小时就你能拿满全部奖杯。游戏必然会有 DLC，等到那时，可能会有新的任务或者新的能力向玩家招手。游戏有繁体中文版，除了部分敌人名字外，翻译质量实属上乘，更是玩家不可错过的另一大理由。

当然，游戏依然有不尽如人意的地方，比如在近身战时视角会出现一点问题，有一些小 BUG 等。总之 SUCKER PUNCH 这次交出了满意的答卷，而这也令华尔兹越发期待新狡狐的重生。



杂志库 ZAZHIKU.COM

如龙 终焉

文：金馆长

PS3





- 龙が如く OF THE END
- SEGA
- 动作
- 2011年6月9日
- 日版

总分23









这一定是平行时空的如龙！

——金馆长



看着倒在脚下的第6000个僵尸，我已经面无表情了……

——九兵卫



开瞄准吧，射击手感有问题；不开瞄准吧，就这么点一个键也太无聊了，人生啊，就是在这种选择中度过的……

——洛克

这不是终焉，只是一场不太好的梦

本文有两个基调：

1. 我是《如龙》的绝对死忠。

2. 我认为系列死忠该做的不是疯狂地吹捧系列的每一款作品，而是应该不放过它的每一个缺点，让自己心爱的游戏系列进一步完美。

说实话，真正开始玩《如龙 终焉》之前，我的心中一直有一个渺小的希望：打僵尸只是这个游戏的一个附加模式而已，通关之后追加一个“桐生一马的噩梦”模式，用四个人气角色打僵尸玩，体验别样的快感。其实人有时就是这样，理性告诉你不可能，但是感性却一再欺骗着自己。

至于我为什么纵容我的感性欺骗我自己，原因也很简单，我从内心实在不愿意相信《如龙》会出一个以“打枪”和“僵尸”为主题的游戏，而且还是正统续作。（注：虽然游戏名中没有数字，但是从剧情和时间轴来讲算是续作。）

首先谈谈打枪，“《如龙》系列”的动作引擎非常出色，肉搏时候的打击感和动作设计远超同类作品，不信请看，同类型的传世名作的《GTA》或者《黑色洛城》，单论格斗时候的手感和动作设计来说，哪个能跟《如龙》叫板？毕竟是做过3D格斗游戏的厂商，在这方面的功力不容小觑。

不过，再优秀的引擎也有短板，不信你让Capcom用《COD》的动作引擎做个《街头霸王》试试！

射击毫无疑问是《如龙》的短板。射击其实在“《如龙》系列”中属于一种辅助的攻击方式，说难听点，可有可无。除了几处固定剧情之外，直到通关不开枪都有可能。而且《如龙》的枪战一直都是很别扭的，制作人故意让你打枪打得很不舒服，这样玩家就能体验出色的格斗手感了。本作呢？居然打枪成为了主流，而格斗基本上被弱化到了近乎于无（除了某些地方强制用到之外），真有些“夺朱非正色，异种亦称王”的感觉。但是本作的射击手感……跟其他一些射击为主流的游戏相比，差得实在有点远。先天不足还要强行上马，拼射击的话《终焉》有点自不量力。

而剧情方面更是整个一个大硬伤，“《如龙》系列”的剧情虽然纯属虚构，但是一向给人以非常强的写实感，每一代的《如龙》都仿佛在讲述真正发生的故事一样，简直“跟真的一样”。虽然每作都有一些超自然或者非科学成分（比如每作都会有一个支线任务里面出现真正的妖魔鬼怪），作为调剂品确实能博君一笑，但是如果作为和系列剧情紧密联系的作品，选择“僵尸”这么一个题材却显得非常地……生硬，给人一种不协调的感觉，之前讲的是个“盗亦有道，情重于天”的故事，结果正在期待下一次的黑帮大餐的时候，却发现拿到我们面前的是一部充满了血浆和尸体的B级片。

其实“《如龙》系列”一直不提倡暴力，虽然故事的主要角色都是出身于黑道，但是他们都是恪守自己的做人准则，努力地维护着属于他们自己的和平，即使动用武力，多半也是逼不得已。你不能在大街上控制我们的四代目揪着一个路人甲痛揍，虽然有的玩家抱怨说自由度不够，但是这才是我们心目中的黑道大佬，举手投足间显示出的是一种豪侠般的魄力，我们喜欢的，也正是这种魄力，绝不轻易出手，出手则是奋力一搏，整天大街上扁路人什么的，滥用暴力，那不是一个合格的黑道。

本作中这四位俨然化身为杀神，虽然剧情确实如此，但是四位杀神在干掉成百上千的僵尸之后，我们还能看出他们身上黑帮大佬的气度吗？史泰龙和马龙·白兰度都有气度，但是一个是浴火金刚，一个是沉稳老成，压根不是同一种东西。如果《教父》通篇充斥马龙·白兰度着拿双枪到处扫射或者阿尔帕西诺扛着一把汤姆森在对手老家杀进杀出的话，你会认为这是一部好的黑帮电影吗？我们喜欢《如龙》的文化氛围，但是在《终焉》里，这种氛围淡了许多，不过瘾。

由此想到了《如龙》的两部外传《见参》和《黑豹》，这两部作品都对系统和剧情进行了大刀阔斧的改革。但是这两部作品的成功之处是虽然改革，但未出圈。和正传一样出色的战斗手感以及几乎匹敌正篇的游戏氛围（包括剧情、主题等等），都让人深深的感觉自己在玩《如龙》。但是本作给我的感觉，好像是在玩《丧尸围城》。

这次的主题还可以造成一个巨大的硬伤：神室町已经不是原来的神室町了，在遍布僵尸的地方，你想去餐馆吃饭？想泡夜店小姐？想在酒吧喝一晚上白兰地或者悠闲地玩玩小游戏？显然不可能，因此我们可以探索的地方就少了很多，虽然制作人员很努力地做出了丰富的支线任务（虽然比前作还是要少不少的）和分支事件，但是神室町的范围缩小总会让人产生一种憋闷的感觉，要知道，在神室町中自由自在地闲逛可是本系列的卖点之一啊。

最后谈谈关于本作一个可以避免的问题，那就是四位角色的高度一致性。技能完全一样，等级互相继承，连必杀技（灼热狙击）都没有不同。四名角色其实就是四个武器架子，除了武器之外没有不同，连肉搏动作都几乎一致。等级继承基本技能一样还可以接受，但是不能连必杀技都没区别啊，每个角色都有一种擅长的武器，但是装备上擅长的武器，和别人装备同种武器的时候几乎完全没有不同！哪怕你为每个角色设计一个独有的只有擅长武器才能发出来的奥义也好啊。

上面喷了这么多，其实是处于一种“爱之深，责之切”的心理，我太喜欢这个系列了，所以我要把我的意见表达出来，尽可能地帮助“《如龙》系列”走向完美。最后，期待明年的《如龙5》。





杂志库 ZAZHIKU.COM

PlayStation® 游戏专页

PSP 销量达到里程碑！

PSP 全球销量已达 7 千万部，自 2004 年 12 月 12 日在日本推出以来，PSP 一直是各位随时娱乐的好伙伴。直至现时为止 SCE 推出了超过 3200 款 UMD 游戏，售出总数达 2 亿 9 千 8 百万套，写下了一代掌机的辉煌历史！

PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

PlayStation®Network 服务于香港全面恢复运作




PlayStation®Network 服务已于 6 月 14 日在香港全面恢复运作，PlayStation 将会推出"顾客回馈计划"，为所有已登记香港 PlayStation®Network 服务的用户，提供特别内容及服务套装。计划详情请浏览：

http://asia.playstation.com/hk/cht/news/noticeDetail/227510

有关 PlayStation®Network 服务详情请浏览：http://asia.playstation.com/hk/cht/news/p/psn_restore

PlayStation Vita 登场

游戏源于生活，接通你的社交网路，掌握全世界！NGP 正式命名为 PlayStation Vita，"VITA"是拉丁语，意思是生命，期望将游戏融合到玩家的生命、生活当中。并同时推出 Wifi 及 3G+Wifi 版本，预定今年年终全球上市。

前面的多点触摸屏，加上后面的触摸板，PS Vita 提供了全新的游戏体验，使用户能够使用手指推、拉等动作，直接与游戏中的角色、场景产生互动。还配备了左右两个摇杆，将更多游戏类型，如射击、动作、战斗，带进便携式的游戏世界。

玩家更可透过预设安装的程式 near，看看你的好友正在游玩哪款游戏，分享一切游戏资讯。玩家也可使用 Party 用语音及文字与好友交流。

PS Vita 推出的首发游戏，有骨灰级机迷的挚爱《Uncharted Golden Abyss》（未知海域 黄金深渊），亦有利用全新底面触控玩法的轻松游戏《Little Deviants》（小小变异者），其他还有《GRAVITY DAZE》、《Hot Shots Golf》，以及由不同厂商开发的游戏等。



新3D 电视 双打不用再分割画面

全球首发 PlayStation 品牌对应 PS3 的 3D 24 寸高清显示器，利用 3D 眼镜及独有技术，两位玩家在同一个萤幕游戏时，将不用分割画面，可以同时显示不同的内容。



谜之角色参战《街头霸王对铁拳》

《STREET FIGHTER x TEKKEN》（街头霸王对铁拳）的 4 位角色嘉米、沙盖特、茱莉娅、花郎在 E3 上正式现身，更令人振奋的是制作人小野义德先生在 E3 发布会上宣布将会有《inFAMOUS 2》（无名英雄 2）的主角柯尔参战！手中的雷电，可以打败用波动拳的隆吗？




暗黑恶魔 连携狩猎练成



喜欢玩动作游戏的机迷又有新选择了，于 6 月推出的游戏《Hunted: The Demon's Forge》（猎杀 恶魔熔炉），由玩家与另一伙伴一齐合力抵抗敌人，透过控制远程武器专家 E'lara 或主剑客 Caddoc，玩家要使用各种武器、法术、战术去对抗敌人，找出无辜村民失踪原因。游戏由虚幻引擎 3 制作，质素有保证，玩家可以选择近战技能或使用弓箭及法术攻击敌人，万一不幸在战场中阵亡，就要靠另一伴侣用魔法拯救自己，耐玩度十足。

游戏平台：PlayStation®3
推出日期：已推出
建议售价：港币 388 元

全新感觉PlayGround_LCX



各位将会到香港旅游的玩家，位于香港铜锣湾的 PlayGround_LCX 已经换了新装示人，《GT 赛车 5》驾驶区的赛车椅经过调较，与好友赛车时就更舒适了。如果喜欢打网球，可以打两局《VR 网球 4》，而且多款新作都有得试玩，适合好动或安静的你。如果有计划到香港旅游不妨来参观一下！

营业时间：星期一至星期日中午 12 时 – 晚上 10 时
地点：香港铜锣湾京士顿街 9 号 LCX 1 楼 S14 号铺



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"XMB" is a registered trademark of Sony Corporation.

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



为了给本期的 E3 报道让位，数个栏目均惨遭毒手，比如本人负责的“排行榜”栏目就成了刀下冤魂，在这里就借“进行时”的前言说明一下，各位可以在“读编往来”下方的小条中看到最新的情报和市场分析。此外，参与投票的同学不用担心，参加抽奖的权限依然保留。

由于两部掌机都处于更新换代之际，不少低成本的移植游戏和AVG就如雨后春笋般涌出，不过低成本并不代表游戏的可玩性不高，例如本期介绍的《秋之回忆 打勾勾的记忆》就是一部优秀的游戏，本作有台湾官方中文 PC 版，即使不懂日语的玩家也能没有代沟的体验到本作。感兴趣的同学不妨先看看リオン这篇充满爱的介绍吧！

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 秋之回忆 打勾勾的记忆

牵系两人羁绊的小指，你有勇气放开吗？

原名 メモリーズオフ ゆびきりの记忆

机种 PSP 类型 文字冒险

游戏适应人群：●秋之回忆系列 FANS ●纯爱 GALGAME 爱好者 ●有一定日语基础的玩家

作为在国内拥有一定人气的“《秋之回忆》系列”最新作，本作在公布之初就因画风问题而遭到众多 FANS 的质疑。不过本作的素质还是相当高的，下面就由系列的忠实 FANS——阳光学员リオン为大家献上一篇剧情分析。

阳光学员 リオン

变更点

本作相比系列前作引入了一个“打勾勾”的分支选项系统。初看上去有点新颖，其实也就相当于一般的好感度选项，但是却比一般选项更具影响力。在游戏中最好只与攻略的角色打勾勾，不要与其他角色打勾勾，这样基本能确保进入想攻略角色的线。需要一提的是，本作有剧情锁，必须先完成织姬、诗名和丽莎三条线的 Happy End 后才可以进入千夏与霞的篇章。另外与 X360 版中上下选择不同的是，PSP 版需要按住 L 键才能切换到打勾勾的选项。



剧本评析

星月织姬（CV：野中蓝）

早在系列的二代，就曾出现了老师的可攻略角色。相比二代神秘而又难以捉摸的南燕老师，本作中所出现的织姬老师可谓是相当的可爱。因为身材娇小被大家称作是“小公主老师”，但在其娇小的外表下有着成熟可靠的一面，不过偶尔也会相当的孩子气。本篇的看点在于开始平缓后期却直转高潮的剧本上，织姬线可以说是三条副线里做得最好的一条，从结局数上也可以看到制作方对本线的重视。



鼓堂诗名（CV：早见沙织）

学妹角色在 GALGAME 中并不少见，本作亦塑造出了一个精神十足又充满魅力的学妹形象。诗名的性格与立场都比较类似二代的飞世巴，怀着对友人的罪恶感而无法表达自己的真实感情。剧本对诗名的内心的进行了细致的刻画，让人深刻体会到单相思的苦闷。除此之外，风流庵的伙伴们为撮合俩人所作出的努力，这种友情与羁绊也是本线的亮点。



丽莎・凯西・福斯特（CV：酒井香奈子）

外国人作为可攻略角色是在“《秋之回忆》系列”中是首次出现，丽莎给人的第一印象，就是活泼开朗。除此之外，丽莎热衷于江户文化，口里不时会冒出些奇怪的日语，总是保持着爽朗的笑容。然而在其完美的笑容背后，却有着一段难以忘却的过往。丽莎线的主题是亲情的羁绊，可惜丽莎这个人物塑造得并不是很成功，剧本也本可有更大的发展空间，本线相比其他人的路线来说剧情要短结局也过少。

天川千夏 & 南云霞（CV：鹿野优以 & 小林优）

千夏是主角的青梅竹马，常以主角的妻子自称，十分的黏人。霞则正好相反，突然插入到主角的生活当中，对主角十分冷淡，充满了神秘感。这里之所以把这两人放在一起来说，不仅是因为两人拥有共通的主线，而且两人各自的线是相互补完的关系。本作剧情较之前作品的最大不同，就是在前期埋下了相当多的伏笔与暗示。而这些伏笔与暗示都会在千夏与霞的剧本里串联起来，慢慢地向玩家展现出整个故事的全貌。读完本篇，你才能感受到整个剧本构成之巧妙，这也是本作最大的魅力所在。

特典盘“两人的风流庵”

PSP 初回限定版附赠了一张特典 UMD，追加了相当于后日谈的剧情。主要是说风流庵要搞个名为“两人的风流庵”CM 活动需要找一对情侣拍下约会的照片以用来宣传，于是这个任务自然落到了男女主角身上。特典需要继承正篇的通关存档才可以看到约会的剧情，因为只有达成 Happy End 的角色才可以选择与其约会。不继承存档的话虽然可以选择霞跟千夏，但是无法选择可进入约会剧情的地点。

玩后感 本作最初是抱着融入新要素的同时，保留“《秋之回忆》系列”的感觉而创作的。从加入打勾勾系统、替换人设画师、大胆的人物设定、众多伏笔的剧本等方面也可以看出厂商的诚意。本作的画风虽然变了，但那份属于玩家的感动仍在。对于游戏，每一个玩家都有自己独特的感受。一个游戏的好坏，只有真正玩过之后才好去评价它。希望那些因画风改变而将本作拒之于外的玩家能够正确认识这款作品。另外，近期台湾官方中文 PC 版也已发售，不懂日语的玩家也可以尽情领略本作的魅力了。

杂志库 ZAZHIKU.COM



涼宮ハルヒの追想

中文版《凉宫春日的惊愕》的同步推出，让所有喜欢《凉宫》的 FANS 过足了瘾。而近期在 PSP/PS3 双平台推出的游戏《凉宫春日的追想》，同样有着不俗的素质。本作的故事为完全原创，剧本则紧接着《凉宫春日的消失》。本次就由小编为大家带来游戏的完整剧情小说，同时奉上 PS3 版全要素收集的奖杯攻略，希望 FANS 能喜欢。

文 九兵卫 美编 anubis

凉宫春日的追想	NBGI	文字冒险
多机种 凉宫ハルヒの追想		日版
2011年4月14日发售	1人	6980日元
对应机种为PS3、PSP		对应玩家年龄：12岁以上

总而言之，因为长门的异常举动而造成的一系列事件算是暂告段落。正确地说，我还有另一件事剩下没做，不过那是以后的事情了。

在那个世界，春日、朝比奈学姐和古泉包括长门在内，都是再普通不过的正常人。没有 SOS 团的存在，长门也不是什么情报统合思念体的人工智能，古泉和朝比奈学姐也仅仅是普通的高中生而已。现在回想起来，总觉得在那三天里还有很多事情没有完成。但不管怎么说，在这场莫名其妙的骚乱过后，我选择了现在的这个世界，并且再也不能回头。

——至少我是这么想的。

H Prologue 序

“嗯……嗯？”

当我和往常一样从睡梦中醒过来的时候，眼前是再熟悉不过的 SOS 团活动室。不过等等，这种感觉……

“怎么回事？”面对眼前的环境，我的思维有点脱节。到底发生了什么？没记错的话，今天，也就是 12 月 22 日的上午是我出院的日子，我应该在医院的床上醒过来才对吧……

此时的我却不知为何穿着学校的制服，更奇怪的是，吹过脸颊的风竟然也很温暖，温暖到令我有点不寒而栗。

随后的几小时内，我遇到了戴眼镜的长门以及“初次见面”的朝比奈学姐。如我担心的那样，现在的时间由于某种理由又回到了北高祭的第一天，而且可以确定，SOS 团在这个世界不复存在，除了不见踪影的春日，SOS 团的其他成员们也意外地和正常人一样，所有的一切都和前几天发生的那起事件极其相似。

喂喂，难道又是那家伙搞的鬼吗？当我像一只无头的苍蝇在挤满人流的校园内到处乱撞时，手机响了。

“喂，是阿虚吗？好久不见”，电话的那头传来一个熟悉的天籁之音。

我呼出一口气，使自己保持镇定，回答道：“是朝比奈学姐吧。”

“没错，是我，不过是来自未来的我。”听到这个回答，我感觉自己找到了接点，“既然学姐认识我，就是说……”

“是的，我来自原来的世界。”电话那头的大人版朝比奈学姐笑了笑，好像早就知道我心中的疑虑，“总之详细情况我们见了面再说吧。”

五分钟后，在教学楼的另一侧，我如约见到了朝比奈学姐。

“只有 48 小时？”学姐的解释让我摸不着边际。

“是这样的，这个世界从时间平面上突然产生，与过去以及未来都没有连接，是一个长度只有 48 小时的孤立世界。”朝比奈学姐微微皱起眉头，沉默不语。

为了作好最坏的打算，我问了一个自己也很不情愿的问题：“那么这 48 小时结束之后会怎样？”

朝比奈学姐侧过身去，右手轻轻抵着下巴，以胆怯的小猫一样的眼神看着我：“如果到那时候阿虚还停留在这个世界，应该就会回到 48 小时最初的起点吧。”

听到这里，我的脑子里浮现出那个曾经重复了一万五千次以上的暑假，不过这次的事件与那个漫无止境的八月有着明显的不同——我的记忆还在。

唉呀，我和时间循环还真是有缘。看来上帝很眷顾我，我要去感谢谁呢？

“用阿虚能理解的方式来说明的话，”朝比奈学姐微微顿了顿，“就好比电脑的硬盘，如果长时间使用而不进行磁盘碎片整理，数据就会越来越分散，硬盘的运作也会变慢。”

“现在的这个世界，就是那个数据碎片堆积而造成的硬盘坏道。”我摆出一副似懂非懂的表情，学姐继续着她



©2009 Nagaru Tanigawa・Noizi Ito/SOS团 ©2011 NBGI

杂志铺 ZAZHIPU.COM

的说明，“我来到这里，目的正是为了修复硬盘，修复这个世界。”

我在脑海中大致整理了一下目前的状况，但还是不清楚自己应该怎么做。这时朝比奈学姐的表情突然变得严肃起来，“如果对这种情况放任不管，坏道会影响其他正常的数据，最坏的结果就是整个硬盘数据全部崩溃。”

虽然学姐口中的“崩溃”具体指什么我并不知道，但以往的经验告诉我，其结果对我来说绝不是什么好下场。

这种情况，就是所谓的“世界危机”吧？

我忍住满腹的牢骚，已经懒得去数这是第几次遇到“世界危机”了。或许我真该去世界危机管理对策委员会投诉，那帮家伙到底都在干些什么啊？

“那么，要修复这个世界，我具体应该怎么做？”

学姐笑了起来，似乎在等着我这句回答：“简单地说，只需要收集名叫‘次元书签’的道具就行。虽然详细内容属于禁止事项无法说明，不过阿虚你可以把它看作是修复世界的钥匙。”



“使用次元书签对这 48 小时内特定的时间点进行标记，就能以此为基准点进行时空跳跃，在对磁盘数据整理的过程中，新的时间与空间都会发生变化，直至最后恢复正常。”

一连串的说明过后，学姐如释重负地出了口气：“需要解释的差不多就是这么多，剩下的还要实际试一下才知道。”说完，学姐轻轻地指了指我手中的一张便笺，那是刚刚在文艺部的活动室捡到的。

“这就是次元书签之一，现在使用一下试试，我和你一起时间跳跃，”学姐不由分说地用她软绵绵的手拽住了我，将我最后的选择权温柔地扼杀在摇篮中。

唉呀，看来我那平静的生活彻底随着遥远的记忆一起腐烂掉了，但光是抱怨也解决不了任何问题，只能硬着头皮接受现实。不然的话，我怕是再也见不到小朝比奈学姐穿着迷你裙倒茶的美景了，我还想再尝尝春日的火锅料理呢！这样的事情，我绝不容许发生！

于是，我那说长不长说短也不短的 48 小时冒险，就这样拉开了帷幕……



便如此，她在临走前还是将自己的手机邮件地址告诉了我，这样她就可以在心情愉快的时候随意差遣我了。

嗯，那句话怎么说来着——有总比没有好。



朝比奈学姐的特别提示之一

关于表格：以下出现的时间表以时间的先后自上而下排序，不影响故事流程的学园祭内容已经被略去，仅保留了全部的分支以及对话选择的触发点（所谓“上中下”路线除非特殊说明，通常也不影响分支），所有的结局、特殊 CG 以及奖杯要素也一个都不少哦！努力全部完成它们吧～

A1	第1天
内容	备注
时间不详	
与长门的S.O.SⅡ对话	选择无影响，获得道具01 “栞”
そして俺は、	选择无影响，获得道具02 “朝比奈さん(大)の连络先”
09:00	
……なに?	なにもしない→下路线，获得道具03 “自家制の电车迟延证明”
	自家制の电车迟延证明→中路线
10：00	
印章×2	No.1～No.2
【学园祭】1年5组アンケート展示	なにもしない→上路线
自家制の电车迟延证明书	使用后进入BAD END，获得奖杯（铜）“二度目は通用しない”
【学园祭】空手部演武	15：00前往书道部后再回到这里将下雨的消息告诉朝比奈，关键剧情
11：00	
无气力に袭われながら眺めつつ——	なにもしない→中路线
	ハルヒの连络先→该道具在A1的17：00获得，使用后进入A2路线
12：00	
印章×4	No.3～No.6
与春日、古泉的S.O.SⅡ对话	1–2、4–2、7–1/2，对话成功，上路线
	1–2、2–1、5–1、6–1，对话失败，必选（6–1），与第二章的奖杯取得有关
【学园祭】文芸部展示スペース	获得CG 84 “部长氏の春”
13：00	
印章×3	No.7～No.9
【学园祭】1年5组アンケート展示	如果12：00没有触发S.O.SⅡ对话，这里便会触发且内容相同
【学园祭】吹奏乐部コンサート	获得奖杯（铜）“居眠り”
14：00	
印章×2	No.10～No.11
【学园祭】2年5组チョコバナナ	如果12：00和13：00没有触发S.O.SⅡ对话，这里便会触发且内容相同
15：00	
印章×4	No.12～No.15
【学园祭】书道部大书挥毫	遇到雨中收拾舞台的朝比奈，回到10：00空手部演武将下雨的消息告诉朝比奈，关键剧情
16：00	
印章×1	No.16
17：00	
印章×4	No.17～No.20
【学园祭】露天街後片付け	如果12：00～S.O.SⅡ对话成功，获得道具04 “ハルヒの连络先”
【学园祭】サブステージ後片付け	进行这两个事件不消费时间，两者均触发后获得奖杯（铜）“ステージには何もない”
【学园祭】メインステージ後片付け	

H CHAPTER 1 命运的分歧（前）

直到分头行动，朝比奈学姐还是没能告诉我该怎么做。我只是隐隐约约的有种不自然的使命感，那就是在这个世界里，我需要先和 SOS 团的那帮家伙接触，然后从他们那里获得一种叫做“次元书签”的东西。话虽如此，其实我也不知道这种神奇的道具到底是什么模样。

到底从何下手呢？

就好像命运女神真的倾听到我的苦衷一样，在人来人往的校门口，一个长发飘飘的高中女生闯入了我的视线，那个将我的生活搞得乱七八糟、却从某种意义上来说堪称宇宙之神的超级大笨蛋——

春日，你果然在这里。

我正想就这么上前搭话，不过看到春日一头长发还穿着光阳园学院的制服，我一下子全明白了。和她站在一起的，还有那位永远都挂着阳光笑容的古泉一树。前几天发生的一切我当然记得，经验就是我最大的王牌。



“哨，这不是春日吗？是我，约翰·史密斯！”

接下来发生的是意料之外的悲剧，兴致冲冲前来参观北高祭的春日对于我这种套近乎的行为并没有产生一丁点的好感，反倒狠狠教训了我一番。至于约翰·史密斯，春日一口咬定是国中时代与她同班的谷口告诉我的，她还向我扬言，不许在她的面前随便提到这个名字。

路漫漫修远兮，我叹了口气，一股无力感油然而生。

要和春日进行接触，我只能心甘情愿地充当免费导游带着她和古泉在北高祭的校园内到处乱转。不过天公不作美，下午 3 点钟的样子，刚刚还碧蓝如洗的天空突然下起了瓢泼大雨，在操场的会场上举行的书道部活动也泡了汤。

毫无意义的一天就这样过去，或许是心情受天气的影响，春日的脸上完全看不到任何满意的表情。不过即

杂志库 ZAZHIKU.COM

CHAPTER 1 命运的分歧（后）

第 1 天的日程结束后，朝比奈学姐（大）对我的行动表示肯定，但距离正确的结果似乎还差很远，于是我们又回到了北高祭第 1 天的上午。

有了前一次的教训，加上我还得到了春日的邮件地址，所以再次和春日相遇时，我当然不愿再做一次傻瓜。于是我掏出手机，以约翰·史密斯的名义发了一封没有注明地址的邮件给春日，内容是：“和阿虚一起行动。”

很不幸，好运依然没有站在我的一边。春日和往常一样大发雷霆，对于约翰·史密斯在邮件中提到我这个本不应该知道她联络方式的人，春日非常意外，并把怒火全部一股脑儿倾泻在了我的头上。

“所以约翰一定就在这附近，你给我把他找出来！”春日两眼喷火，用宣誓一般的口气命令我。



唉呀，看来这个自作主张的女人不管到了哪个世界都改变不了这令人讨厌的性格，至少等别人发表意见后再做决定难道不行吗？

当然，我知道这是徒劳的，所有的一切都视春日的心情而定。用她的话来说，“必须在北高祭上做点什么引人注目的事情，这才是引起约翰注意



的正确战术”，但在我看来，这只不过是搞出各种闹剧的借口而已。

在操场闲逛时，我见到了正在为书道部活动准备的小朝比奈学姐，尽管学姐和我还不熟悉，我还是本能地提醒了她午后会下雨的事情。后来发生的故事也证明了这样一个小小的举动是件多么正确的选择。

接下来的两天时间，春日不出所料地提出了各种各样的无理要求。光是拉上朝比奈穿上运动服参加拉拉队的活动已经不能满足她的热情，于是我找来了募集临时乐队的宣传单，和古泉以及朝比奈学姐一起，陪着春日又一次站在了那个再熟悉不过的北高祭舞台之上。事情的进展，在慢慢走上正轨。

“这条发带我解下来留给你，”告别的时候，意犹未尽的春日做出了一件令我意外的举动。

“虽然没有找到约翰，不过我也明白了他发我那条邮件的理由，”春日把头撇向一边，用另外一条发带麻利地将乌黑的长发扎成漂亮的马尾。

“你只要带着这条发带，约翰见到了就一定会明白！”春日得意地咧着嘴，无比自信地笑着对我说。





朝比奈学姐的特别提示之二

印章收集：本文中列出了全部 118 枚印章所在的路线与时间点，选择北高祭行动内容的时候，在日程表内上下走动，出现“！”以及音效的地方，按下○键可以获得印章。已经获得的印章与编号在道具栏按△键就能查看，动手试一试吧！

A2	第1天
内容	备注
12：00	
印章×3	No.21～No.23
あたしは?	选择无影响
13：00～	
强制事件	获得CG 03 “出て来いジョン・スミス！”
15：00	
印章×4	No.24～No.27
【学园祭】露天街クレ-プ屋さん	获得道具05 “焼きそばチケット”
16：00	
印章×1	No.28
A2	第2天
※注：如果A1已经完成了所有关键剧情，朝比奈（大人）会强制将次元书签设定在8：00	
8：00～	
そうだなぁ……	なにもしない→进入BAD END，回到A2第1天
	焼きそばチケット→上路线，获得CG 04 “ゲリラライブ成功！”
	飞び入りバンド募集ビラ→进入A3路线，A3路线无分支，完成后第一章结束，获得CG 06 “カオティックライブ”、CG 07 “目印をあげる”、关键道具09 “ハルヒのリボン”
12：00	
印章×2	No.29～No.30
【学园祭】1年5组アンケ-ト展示	受付系を代わる→上路线，获得关键道具06 “バニ-衣装5色セット”，第2次进入该选项则获得道具07 “バスタオル5色セット” 并得到奖杯（铜）“バスタオル5色セットGET”，强制进入14：00
	スル-する→下路线
【学园祭】丽男子コンテスト开催中！	中路线，获得CG 05 “近卫兵国木田”
13：00	
印章×1	No.31
14：00	
印章×4	No.32～No.35
【学园祭】メインステ-ジOB讲演	下路线，强制进入16：00
强制事件	12：00在1年5组アンケ-ト展示选择“受付系を代わる”后，获得道具08 “飞び入りバンド募集ビラ”
15：00	
印章×2	No.36～No.37
16：00	
印章×3	No.38～No.40
强制事件	进入BAD END

CHAPTER 2 debug（前）

事后我才从大人版朝比奈学姐的口中得知，原来春日交给我的发带，也是次元书签的其中之一。

虽然不记得这已经是第几次迎来北高祭第 1 天的早晨，但这次返回起点的我觉得格外释然，那种感觉就像是生平第一次击倒最头疼的对手，肩膀上的重量一下子轻了许多。这个世界因为这一系列的行动到底改变了多少我无从估计，不过至少，我开始朝着正确的方向迈出了第一步。

这回，春日和古泉依然以光阳园学生的身分前来参观北高祭，但不知受何种理由的影响，春日似乎在此之前就认识我，而且还是能直呼其名的亲密关系！这样的改变不仅让我觉得意外，连一向毫无主见的古泉也对我们的关系产生了疑惑。联想到学姐曾经提醒过我，修复数据坏道的同时，原有的数据也会越来越趋于正常，看来前面的努力果然没白费。

不过嘛，世上总是有那么一些事情会和我们的想法背道而驰。当北高祭“又一次”圆满结束，自我感觉还不错的我回到家时，等待我的却是一脸紧张表情的朝比奈学姐（大）。老实说，看到学姐就这样站在自己房间里，我的心里美得就好像在做梦一样，只可惜现在不是考虑这个问题的时候。

“阿虚，有紧急事态发生。之前整理的数据突然开始崩坏，修复过程中出现了一个非常致命的 BUG，”学姐看着我，她试图放缓语速，“具体原因属于禁止事项不能说，但是再继续这样下去会非常危险，我们必须马上回到过去。”

这……这到底发生了什么情况？





杂志库 ZAZHIKU.COM



朝比奈学姐的特别提示之三

次元书签的设置窍门：在每条路线开始的时间点附近，请设置一个次元书签，因为48小时结束之后，系统并不会将阿虚带回北高祭的起点，而是只能选择跳跃到次元书签所在的时间点。万一发生回不去的情况，请选择最近的书签时间点，然后将路线内的所有书签删除，这样时间结束后才能强制回到起点。

B1	第1天
内容	备注
8：00～	
强制事件	关键道具10“折りたたみ伞”
10：00	
印章×4	No.41～No.44
【学园祭】中馆お化け屋敷	选择无影响，下路线
【学园祭】空手部演武	选择无影响，上路线
11：00	
与古泉的S.O.SⅡ对话	1-1、3-1、5-2、7-1对话成功，获得道具11“柔道部主将の连络先”，进入B2路线
	1-2对话失败，维持B1路线
12：00	
印章×1	No.45
【学园祭】文艺部展示スペース	获得CG 84“部长氏の春”
13：00	
印章×3	No.46～No.48
14：00	
印章×2	No.49～No.50
15：00	
印章×4	No.51～No.54
16：00	
印章×2	No.55～No.56
B1	第2天
9：00～	
そして俺は——	选择无影响
10：00	
印章×3	No.57～No.59
【学园祭】写真部写真展示	获得CG 085“朝比奈さんお食事中”，第2次触发该事件获得CG 086“喜绿さんお戏れ中”
【学园祭】演剧部「超能力少年の战い」	下路线，强制进入12：00
11：00	
印章×3	No.60～No.62
【学园祭】1年5组アンケート展示	获得CG 10“おもちゃの国木田”
12：00	
印章×2	No.63～No.64
【学园祭】丽男子コンテスト开催中！	获得CG 05“近卫兵国木田”
13：00	
印章×4	No.65～No.68
14：00	
印章×3	No.69～No.71
15：00	
印章×2	No.72～No.73
16：00	
印章×3	No.74～No.76
强制事件	获得CG 11“手乗りシスター”，获得奖杯（铜）“崩坏する世界”

H CHAPTER 2 debug（后）

北高祭第1天。回过神来的时候，古泉已经拖着我在北高的校园四处奔走起来。

古泉告诉我，春日之所以带着他一起行动，只是因为自己是转校生这一特殊的属性，而对于古泉个人的事情，春日却兴趣不大。遇到我这个陌生人，春日却能一下变得如此兴奋，这让古泉有点不解。

“我们来想一些可以让凉宫同学开心的事情吧，”古泉露出人畜无害的灿烂笑容，不紧不慢地指着北高祭的宣传手册对我说道，“比如大嗓门比赛或者百人一首大会之类的你觉得如何？”

喂喂，在回答你的问题之前，能不能有谁能告诉我，为什么我非得和古泉这家伙缠在一起不可？难得和小的朝比奈学姐说上了话，长门的事情还毫无头绪，那个BUG什么的也完全不清楚状况，怎么看也没有这闲工夫陪你逛啊。

不过思考了零点五秒钟之后，我最终选择了接受提议。这样也未尝不好，我的时间多的是，反正也不知道接下来该做什么。只要能回到原来的世界，我就陪你玩个够吧！



“觉悟吧，古泉。”





就这样，我和古泉成为了盟友，目的仅仅是讨那个笨蛋开心。为了让古泉参加那个愚蠢至极的“北高美男子竞选”，我甚至不惜冒着穿越时空的风险去收集各种用得上的道具。过程很精彩，穿上管家制服的古泉也以招牌式的笑容迷倒了一片女生，但他最终还是没有获得比赛的优胜。虽然这件事让春日忿忿不平地抱怨了好久，不过看的出来，她对我和古泉的努力还是肯定的。临走时，春日拽着我们的胳膊来了一张三个人的合照，作为北高祭之行的战利品之一，心满意足地保存在了手机中。

看着这张似曾相识的照片，我自言自语地轻声嘀咕——

“春日，SOS团可是五个人的哦。”



朝比奈学姐的特别提示之四

关于存盘：在游戏的过程中，除了手动进行存盘，系统每间隔一定关键剧情也会自动存盘，所以想要通过退出游戏重新读档来悔棋是不可能的，惟有利用好次元书签这一万能的S/L工具。以次元书签进行S/L的好处是所有收集的要素都会保留，同时触发多个平行分支成为了可能。

B2	第1天
内容	备注
9：00～	
大急ぎでどちらか选んで下さい	クライミングウォール体验会→维持B2路线的条件，获得CG 12“根性の限界”
	金鱼すくい大会→回到B1路线，获得CG 13“モナカはムズい！”
……では、このふたつからお选び下さい	叫べ！　大声コンテスト→维持B2路线的条件，前一问选择“クライミングウォール体验会”，本问选择此选择则获得奖杯（铜）“目立ちたがり屋”
	百人一首大会→回到B1路线，前一问选择“金鱼すくい大会”，本问选择此选项则获得奖杯（铜）“地味なキョン”
强制事件	继续B2路线，获得关键道具12“古泉の连络先”
B2	第2天
10：00	
印章×4	No.77～No.80
【学园祭】写真部写真展示	获得CG 085“朝比奈さんお食事中”，第2次触发该事件获得CG 086“喜绿さんお戏れ中”
【学园祭】演剧部「超能力少年の战い」	强制进入13：00，获得奖杯（铜）“迟刻”
11：00（教室）	
ねぇキョン、どうにかならない？	なにもしない→上路线
	执事服→该道具在B2路线13：00获得，选择后进入B3路线，B3路线无分支，获得CG 014“准备万端！”、CG 015“执事古泉の战い”、CG 016“丽男後のひととき”，关键道具14“ミスコンのエントリー用纸”
	バニー衣装5色セット→上路线
11：00	
印章×3	No.81～No.83

杂志库 ZAZHIKU.COM

B2	第2天
12：00	
キョン、そっちはどうだった?	なにもしない→中路线
	执事服→该道具在B2路线13：00获得，选择后进入B3路线，B3路线无分支，获得CG 014 “准备万端！”、CG 015 “执事古泉の战い”、CG 016 “丽男後のひととき”，关键道具14 “ミスコンのエントリ–用纸”
	バニ–衣装5色セット→上路线
13：00	
印章×2	No.84～No.85
【学园祭】服饰部北高コレクション	获得道具13 “执事服”
13：00～	
强制事件	强制进入B1路线

CHAPTER 3 五个人的北高祭（前）

朝比奈学姐（大）给我带来一个好消息与一个坏消息。

好消息是我和春日还有古泉的那张合影，正是新的次元书签；而坏消息是，这个书签只有六成左右的能量，尚处于未完成状态，只有凑齐SOS团全部五个人的合影，才能成为一个完整的次元书签。就是说，在这个世界里，小朝比奈学姐和长门到头来还是要被春日这家伙卷进来，只有这样才能构成获得次元书签的前提。

唉呀，你可一定要手下留情啊，春日大人！

好在，现在的春日和古泉从北高祭的一开始就全都成为了我的朋友，节省了不少工夫。和古泉商量北高祭的活动内容时，我开玩笑地从口中蹦出“搭讪”这两个字，没想一下子就被春日听到，她对此表示赞同，并认定我和古泉之间可以进行一场比赛，看谁搭讪的女生多。这种荒唐的想法，倒是也很符合春日的性格。

说着说着，恰巧长门搬起一个看上去很沉的箱子正打算从我们身边走过，古泉微笑着上前接过箱子帮忙，而我则搬起长门脚下的另一个箱子并排走上了教学楼的台阶。



文艺部的部室，依然是被SOS团霸占之前的样子，冷清而又遥远的感觉。不过春日却不这么认为，就像一只刚刚搬进新家的猫，她到处东闻闻西嗅嗅，高兴得赞不绝口。这样的情景我一定在哪里见过。

待我们将箱子放在角落，长门解释道这些箱子里装的是自己写的诗集，本来打算在北高祭贩卖，不过因为印刷延迟，所以原定的展出计划只能取消，展台也让给了隔壁的电脑研究部。

望着这些即将成为废纸的诗集，某人当然不会坐视不理：“有希，我会帮你把展台抢回来的！”大言不惭的春日毫不介意地直呼刚认识几分钟而已的长门的名字，“这么好的东西丢掉太可惜了，我要让更多人看到你写的诗！”

至于后来的结果，肯定不用怀疑，春日说到做到的这点作风，起码我还是可以担保的。

午后依然下起雨来，送走了春日和古泉，我从口袋中摸出一张便条，不知是谁在什么时候塞给我的。

上面写着：“下午5点，请到1年5班的教室里来。”

强烈的既视感向我袭来，直觉告诉我这个清秀的笔迹我一定见过。这段简短的信息在我脑中迅速回放，同样的内容、同样的方式，我想到一个人的名字——朝仓凉子。

没错，我手上拿的这个东西，和那次几乎要了我命的经历中出现的便条完全一样，我当然不会忘记。

在这个世界的设定里，朝仓应该是普通的同学才对。不过几天前长门那起事件里，即使在最后放松警惕的时候，朝仓还是扎扎实实地捅了我一刀。那股永生难忘的杀气，我至今回想起来还不由倒吸一口凉气。

Why？为什么？这到底是什么不祥的征兆？

第二天，我若无所事地继续在校园内乱转，尽可能让自己摆出一副什么也没有的样子。朝仓再怎么不顾后果，想必也不会在众目睽睽之下发飙吧。

于是我就这样心安理得地继续着自己和古泉的搭讪比赛。至于成绩，竟然还不错，鹤屋学姐、长门还有春日都与我拍下了合影，作为搭讪成功的证据。天晓得吃错了什么药，我甚至还和朝仓合影了！这个厉害的女人刚刚获得社团猜谜大会的优胜，似乎心情很好，所以我才壮着胆上前搭话。

虽然我承认当时的手心一直在冒冷汗。







朝比奈学姐的攻略要点说明

①首先保持B4路线，回收B4路线的全部道具：道具16“文芸部同人志”、道具18“漫画杂志”、道具19“喜绿さんの名刺”、道具20“抄本·ハムレット”、道具21“长门とのツ–ショット写真”、道具22“朝仓とのツ–ショット写真”、道具23“みくる·鹤屋とのスリ–ショット写真”、道具24“ハルヒとのツ–ショット写真”；

②进入D1路线，回收道具15“记入済みミスコンエントリ–用纸”、道具26“本馆屋上の键”，顺带进入C2路线达成该路线结局；

③进入C1路线回收道具25“鹤屋さんの连络先入手”；

④回到C1路线，从C2路线进入C3路线，获得道具27“みくるの写真”后返回；

⑤从D1路线进入D2路线，获得道具29“高级デジカメ”，触发D2路线的BAD END；

⑥进入B4路线，在12：00的文艺部展示区获得道具17“长门の连络先”；

⑦从D1路线进入D2路线，S.O.S Ⅱ对话失败触发BAD END，S.O.S Ⅱ对话成功继续获得道具“ビデオカメラ”，触发D2下路线的另一个结局；

⑧进入C3路线获得道具28“みくるの色纸”并完成本章节。

B4	第1天
内容	备注
10：00	
印章×2	No.86～No.87
【学园祭】2年2组焼きそば契茶	なにもしない→上路线
	ミスコンのエントリ–用纸→获得关键道具15 “记入済みミスコンエントリ–用纸”，进入D1路线
	焼きそばチケット→上路线
【学园祭】空手部演武	なにもしない→下路线
	折りたたみ伞→下路线
	喜绿さんの名刺→该道具为B4第1天17：00获得，进入C1路线
11：00	
う–ん……だったら、そうだな……	选择无影响
12：00	
印章×3	No.88～No.90
【学园祭】露店街世界各国のジャンクフ–ド	不消费时间，返回12：00
【学园祭】文芸部展示スペ–ス	第1次选择该事件无变化，第2次选择该事件获得关键道具16 “文芸部同人志”，获得关键道具17 “长门の连络先”后选择该事件获得奖杯（铜）“ダメなものはダメ！”
	なにもしない→中路线
	高级デジカメ→该道具在D2路线第1天获得，进入下路线，继续触发剧情获得关键道具17 “长门の连络先”
	ビデオカメラ→该道具在D2路线第2天获得，中路线
【学园祭】露店街世界各国のジャンクフ–ド	不消费时间，返回12：00
【学园祭】2年2组焼きそば契茶	
【学园祭】料理研究部どっちの鉄人ショ–	
【学园祭】英语研究部英语剧	

杂志库 ZAZHIKU.COM

16：00	
印章×5	No.91～No.95
腹に电话帐を仕込んでいたっけか	选择无影响
17：00	
印章×4	No.96～No.99
17：00～	
……さて、どうするかな。	协力する→下路线，获得道具19“喜绿さんの名刺”
	协力しない→中路线，获得奖杯（铜）“だが断る”
选择“协力する”的情况	なにもしない→中路线，维持B4路线
	抄本・ハムレット→该道具在B2路线第2天12点的S.O.SⅡ对话中获得，使用后进入E1路线
B4	第2天
12：00	
印章×2	No.100～No.101
【学园祭】露店街ヨ-ヨ-钓り	下路线，不消费时间，返回12：00
【学园祭】中馆おでん屋（与长门的S.O.SⅡ对话）	1-2、2-1、3-1、5-2、7-3对话成功，进入上路线，获得关键道具20“抄本・ハムレット”、CG 24“长门とツ-ショット”，道具21“长门とのツ-ショット写真”
	1-2、2-1、3-1、5-2、7-2对话失败，7-2失败获得奖杯（铜）“テクニシャン”，前提是A1第1天与春日、古泉的S.O.SⅡ对话中选择过6-1“ハルヒのリボン”
【学园祭】クイズ研究会クイズ・ビリオネア	获得CG 22“クイズの女神诞生”，与朝仓对话选择“もちろんだ、约束する”获得CG 23“朝仓とツ-ショット”，获得道具22“朝仓とのツ-ショット写真”
【学园祭】丽男子コンテスト开催中！	触发过该时间点的“露店街ヨ-ヨ-钓り”与“丽男子コンテスト开催中！”后，获得奖杯（铜）“ダブル玉碎”
14：00	
印章×3	No.102～No.104
【学园祭】露店街アメリカンドッグ	获得CG “鹤屋さん、キョン、みくる”，获得道具23“みくる・鹤屋とのスリ-ショット写真”
【学园祭】アニメ研コスプレダンス大会	下路线，不消费时间，返回14：00
【学园祭】メインステ-ジOB讲演	下路线，不消费时间，返回14：00；触发该事件以及同一时间点的“アニメ研コスプレダンス大会”后，获得奖杯（铜）“谁もいない”
14：00～	
强制事件	获得CG 26“キョンとハルヒの写真撮影”，获得道具24“ハルヒとのツ-ショット写真”，获得奖杯（铜）“袋小路”

H CHAPTER 3 | 五个人的北高祭（后）

48小时的北高祭又一次结束，除了搭讪比赛不出意料地输给了古泉，其他什么事情也没发生。我左思右想也没找出自己这回到底忽略了什么关键的提示，如果非得要说有，那只能是朝仓留给我的那张便条，不，或许叫挑战书更贴切。

唉呀，命运真是会和我开玩笑。

不过在和朝仓拼个鱼死网破之前，还有一个人让我放心不下，没错，那就是朝比奈学姐（小）。就算在这个原本不该存在的世界，我也不愿意看到学姐那让人心疼的表情，哪怕一秒钟也不行！我必须为学姐做点什么。

因为雨天而中止的书道部活动，想必是朝比奈学姐无法释怀的心结。虽然可以跳跃时间，但我却无法改变天气，只能想其他办法了。在我的死缠烂打之下，学姐和我找到了北高祭的执行委员喜绿学长，寻找能够代替书道部举行活动的室内场所。喜绿在得知详情后告诉我们只要得到其他场地的负责人同意就可以了，于是我拨通了柔道部部长的电话，顺利地得到了道场的使用许可。至于具体是怎么



得到的，请允许我略去几百字。

而接下来，我需要趁胜追击，那就是将学姐送上北高小姐的评选舞台。于是，我动员春日、古泉以及鹤屋学姐，悄悄地擅自帮朝比奈学姐（小）搞定了北高小姐的报名，还制作了特别的宣传单冒着大雨在校园里到处派发。不过或许是因为急于求成，胆小的学姐在得知我们的计划后非常抗拒，甚至一度玩起了失踪。好在无论结果如何，我都能借助次元书签的力量回到过去重新来过，所以对我来说没什么是做不到的。

在我的劝说之下，学姐克服了怯生的毛病，她穿着华丽的服装站在大礼堂的讲台之上，无争议地赢得了北高小姐的桂冠。大获全胜后，春日拉着朝比奈和我们一起在文艺部的教室拍了合影，更令我惊喜的是，学姐竟



然将印有她唇印的彩纸送给了我。如果这就是大团圆的结局，那么再贪心的家伙也不会有所怨言了吧，我满脸幸福地感叹道——

“SOS团的友情万岁，学姐万岁！”

悬而未决的心事终于放下了。

北高祭的第1天下午5点，我按照便条上的指示再次来到了1年级5班的教室，就好像决然奔赴刑场的勇士一样。不过当我豁出去并做好一切最坏打算的觉悟时，朝仓却并没有对我出手——谢天谢地！

现实是，1年级5班冷冷清清的教室内，朝仓正在为毫无人气的展示内容发愁，多管闲事的我提出将班级的展示内容从人气小说的调查表变更为《哈姆雷特》的舞台剧。临时的决定虽然得到了其他人的通过，但光是有一颗不甘寂寞的决心是远远不够的，我把希望寄托在了国木田和谷口的身上，现在是你们派上用场的时候了，无论如何请陪我一起收拾这个烂摊子吧。拜托了！

或许我真是无药可救的笨蛋，再怎么也想不到自己会和那个曾经两次要将我从这个世上抹去的朝仓一起奔走忙碌，熬夜苦干的我甚至还在教室里住了一夜！难道是被一根筋的春日感染了吗？也罢，既然做了就做到底。春日、古泉还有朝比奈学姐和长门，抱歉，请再稍等我片刻。

就让我来完成1年5班这最后的小心愿吧。







朝比奈学姐的特别提示之五

手机邮件：在流程进行的过程中，阿虚会收到邮件提示，包含一些系统与分支点的说明，直至通关为止一次未阅读这些邮件，可以获得奖杯（铜）“ノ－ヒント”。倘若不小心阅读了邮件，那么则可以在二周目达成这些奖杯，因为想要获得白金至少需要通关两次。

C1	第1天
内容	备注
10：00～	
确かに广さは问题なさそうですね	なにもしない→回到B4路线
	柔道部主将の连络先→该道具在B1路线第1天11：00获得，使用后维持C1路线
ご用件は以上でよろしいですか？	なにもしない→维持C1路线
	记入済みミスコンエントリ-用纸→该道具在B4路线第1天10：00获得，使用后进入C2路线
13：00	
印章×2	No.105～No.106
【学园祭】2年2组焼きそば契茶	上路线，获得道具25“鹤屋さんの连络先”
15：00～	
ぜひと言われても……ん-、そうだな……	选择无影响
C1	第2天
无分支，回到B4路线的第2天	

杂志库
ZAZHIKU.COM

C2	第1天
内容	备注
10：00～	
どう言いわけしたもんかね?	なにもしない→上路线，强制进入16：00，维持C2路线
	鹤屋さんの连络先→该道具在C1路线第1天13：00获得，使用后强制进入12：00，维持C2路线
12：00	
印章×2	No.107～No.108
【学园祭】文芸部展示スペース	进入C3路线，C3路线无分支，获得道具27“みくるの写真”，获得CG 28“タオルでみくる大作战！”、CG 29“水茎の迹”、CG 30“みくる晴れ舞台”、CG 31“书家みくるの本气”，获得道具28“みくるの色纸”，获得奖杯（银）“证”
16：00	
印章×4	No.109～No.112

D1	第1天
内容	备注
11：00～	
ぐだぐだ言わないの！　あるなら、见せてもらおうじゃない？	なにもしない→维持D1路线
	みくるの写真→该道具在C3路线获得，使用后进入D2路线，获得CG “ハルヒにまわされるみくる”
	みくる・鹤屋とのスリ－ショット写真→该道具在B4路线第2天14：00获得，使用后维持D1路线
14：00～	
强制事件	获得关键道具26“本馆屋上の键”，获得CG 87“晚秋のチラシ吹雪”
16：00	
印章×3	No.113～No.115
无分支，回到C2路线的第1天	





D2	第1天
内容	备注
11：00～	
强制事件	获得道具29“高级デジカメ”，获得CG “准备をするみくる”
着替えができて、写真撮影もできて、パソコンも自由に使える场所か……う－む。	なにもしない→D2路线BAD END，获得奖杯（铜）“たくさんの「わたし」”
	长门の连络先→该道具在B4路线第1天12：00获得，中路线，获得CG 34“チャイニ－ズ・エンジェル”
D2	第2天
9：00～	
与鹤屋的S.O.S Ⅱ对话	1－2，对话失败，获得奖杯（铜）“「わたし」を口说いて！”
	1－1、3－2、4－2、5－2、7－1，对话成功，维持D2路线
12：00～	
强制事件	获得道具30“ビデオカメラ”、CG 35“ミスコン・紧张のみくる”、CG 36“ミス北高记念”
D2结局	未持有道具28“みくるの色纸”→BAD END
	持有道具28“みくるの色纸”且完成了E1路线→获得CG 27“色纸にチュッ”，获得道具“キスマ－ク付き色纸”，获得奖杯（银）“ミス北高の微笑み”
	持有道具28“みくるの色纸”但未完成E1路线→获得CG 27“色纸にチュッ”，获得道具“キスマ－ク付き色纸”，获得奖杯（银）“ミス北高の微笑み”

E1	第1天
内容	备注
17：00～	
强制事件	获得CG 38“おでんをどうぞ”
E1	第2天
9：00～	
ド派手か……	なにもしない→E1路线BAD END，获得CG 42“消えてしまいたい”，获得奖杯（铜）“好机は巡る、何度でも”
	バニ－衣装5色セット→维持E1路线，获得CG 88“朝仓バニ－降临”
12：00～	
つってもなぁ……キョン、なんかねぇのか?	なにもしない→下路线，E1路线BAD END
	本馆屋上の键→该道具在D1路线或C2路线获得，维持E1路线，获得CG 39“枯れ木に花を笑かせましょう”
	柔道部主将の连络先→下路线，E1路线BAD END
14：00～	
强制事件	获得CG 40“キョン・オンステ－ジ”
	朝仓に视线を注いでおくか……？　选择无影响
E1结局	未持有道具“キスマ－ク付き色纸”→获得CG 43“打ち上げの1－5”、CG 44“心からの感谢”，获得道具32“サイン入り台本”，获得奖杯（银）“最高の笑颜”
	持有道具“キスマ－ク付き色纸”→获得CG 43“打ち上げの1－5”、CG 44“心からの感谢”，获得道具32“サイン入り台本”，获得奖杯（银）“最高の笑颜”

CHAPTER 4　超监督参上！

度过似乎是人生中最漫长的48小时，这一轮充满波澜的循环终于划上句号，过程虽然艰难，结果OK就好。接下来，我要向诸位坦白一个有惊无险的插曲。

就在话剧表演获得圆满成功后，我们几个和朝仓来到校外的餐厅开了一个小小的庆功会。谷口和国木田都非常激动，而坐在我身边的朝仓也少有地跟着我们一起有说有笑，能在紧张与忙碌之后享受这片刻的放松，我很满意自己做了一件有意义的事情。

散伙的时候，当我转身和朝仓道别，一阵寒风突然从我的耳边掠过——

在我的头脑意识到朝仓向我扑过来之前，腹部一个冷冰冰的物体已经将恐惧的电流传遍我的全身。

呜呼哀哉，万事休矣。

就算闭上眼睛，我也感觉自己这次又大难临头了。无数个念头瞬间在我脑海中展开，又瞬间收束到一点。再多的努力，等待我的到头来还是这样的结局，不管是哪一步走错，现在的我只能选择放弃——我又被朝仓捅了。

“呵呵，只是勺子而已，阿虚你怎么这么紧张?”就在我万念俱灰的时候，朝仓直起身子，似乎话中有话地笑着对我说。她的右手上，举着一把明晃晃的勺子。

老天爷再一次将我从冥府的入口拉了回来，浑身脱力的我苦笑着，用还在颤抖的声音对自己说道：

“朝仓凉子啊朝仓凉子，不管在什么时候，你都是我的天敌！”

SOS团的五人成员，现在就只剩下长门了。

我把从长门那里得到的文艺部同人志交给春日，春日看完后大加赞赏，这个连一秒钟也闲不住的笨蛋果然又想出了新的点子。一本占卜入门、一件魔法师的Cosplay服装，还有电脑研究社团的免费苦力，于是一套文艺部专用的占卜软件诞生了。



这个软件的神奇之处并不在占卜功能本身，而是在于它包含了一段长门出演的特别朗读影像，因此获得人气也自然在意料之中。春日对于这段视频的评价甚高，高到让她完全忘记本来的目的，转而把兴趣放到了拍摄视频上面。在春日的一声令下，长门扮演宇宙人和古泉演上了对手戏，穿着女仆装的朝比奈学姐也被拽来了。为了便于在北高的校园内更自由地行事，春日不知从哪搞来了北高的校服，并且戴上了“超监督”的袖章，兴致好到了极点。

这样一来，SOS团的众人终于聚集在了一起，用古泉的手机拍下五个人的合影后，恢复这个世界的次元书签至此已全部收集完毕，是时候该回去了。



一股莫名的不安却让我总觉得还有些事情没有完成。

“修复完成后，这个世界会怎样?”我向大人版的朝比奈学姐问道。

“你是指这个世界吗?”学姐对于我的问题感到有点意外，“48小时的时间与空间并不会从磁盘上全部删去。”

“只是所有数据整理完毕后，这个世界会被从正常的时间平面隔离，成为我们无法参照的区域。”

“某种意义上来说，或许和消失是一样的。”

“假设，我是说假设的话。如果使用次元书签，以后还能回到这个世界吗?”

看到学姐为难地皱起眉头，我知道



杂志库 ZAZHIKU.COM

自己有些强人所难。

“对不起阿虚，就算使用次元书签，今后也是无法再次回到这里的，”朝比奈学姐摇了摇头，但又很快接着说道，“不过在数据全部整理完成之前，你还可以继续停留在这个世界。”

就这样，我从大人版朝比奈学姐那里争取到一天时间来完成最后的事情。至于那到底是什么事情呢？那还用说，我心中早就有了答案。

——“春日，我们一起来制作电影吧。”



朝比奈学姐的攻略要点说明

①首先保持F1路线，达成F1路线结局。F1路线第2天10：00在露天街获得道具37“修正版タイムテ－ブル”，16：00获得道具38“占い入门の本”；

②回到第1天早晨，回收道具36“人气作家アンケ－ト”；

③在F1路线第1天16：00依次选择“人气作家アンケ－ト”、“タイムテ－ブルのミスプリ”，进入F2路线；

④在F2路线回收道具39“タイムテ－ブルのミスプリ”、道具“ビデオカメラ”、道具40“映像つき占いソフト”，达成F2路线结局；

⑤是否触发E3结局与第5章的分支有关，要想收集全部CG并获得全部奖杯必须二周目；

⑥从F1路线的11：00进入F3路线，F3路线第1天17：00～先不要选择“古泉の携带”，达成结局并获得奖杯后再回到该时间点选择“朝比奈さん(大)の连络先”，完成第四章节。

F1	第1天
内容	备注
08：00～	
えーと、今から行くべきなのは……（F1路线完成第1天后追加的选择）	文芸部展示スペ－ス→中路线
	职员室→上路线，朝仓丢掉调查表时选择“それを俺にくれ”获得道具36“人气作家アンケ－ト”，选择“舍てるの手伝おうか”则无变化
	自分のクラス→中路线
09：00～	
なに？	なにもしない→中路线
	抄本・ハムレット→中路线
	修正版タイムテ－ブル→该道具在F1路线第2天10：00点获得，使用后进入上路线发生S.O.SⅡ对话，1-1、3-2、5-1、7-1对话成功后进入E2路线
10：00	
印章×3	No.116～No.118
11：00～	
またどこかでお会いしましょう	なにもしない→维持F1路线
	文芸部同人志→维持F1路线
	映像つき占いソフト→该道具在F2路线获得，使用后进入F3路线
16：00～	
はあ？ 文芸部っぽい展示のアイデア、ねぇ……	なにもしない→维持F1路线
	人气作家アンケ－ト→下路线
	みくるの写真→维持F1路线
志の低さは挽回できなのよ（选择“人气作家アンケ－ト”进入下路线后出现）	なにもしない→中路线，第2天09：00～进入上分支
	占い入门の本→中路线，第2天09：00～进入下分支，关系到E2路线的重要道具道具33“タイムテ－ブルのミスプリ”的获得
	タイムテ－ブルのミスプリ→该道具在E2路线获得，使用后进入F2路线
17：00～（上分支）	
与朝仓对话	触发对话后返回第1天8：00～即可出现新的选择分支
17：00～（下分支）	
はぁ……仕方ない、走って归るか……	选择无影响
F1	第2天
10：00	
印章×2	No.119～No.120
【学园祭】露天街开店准备	维持F1路线，获得道具37“修正版タイムテ－ブル”
【学园祭】ダンス部前卫舞踏	不消耗时间，经由上路线返回10：00
【学园祭】超能力少年の战い	不消耗时间，经由上路线返回10：00，获得奖杯（铜）“ノ－サンキュ－”
11：00～（上分支）	
强制事件	获得CG 50“辻ポエム练习中”
12：00～（下分支）	
强制事件	获得CG 51“恼める部长氏”
16：00～（上分支）	
强制事件	获得道具38“占い入门の本”
17：00～（下分支）	
强制事件	获得CG 52“みくるグランプリ受赏！”
17：00～	
F1路线结局	获得奖杯（铜）“とどの诘まり”

F2	第1天
内容	备注
强制事件	无选择分支
F2	第2天
11：00～	
强制事件	获得关键道具39“电力使用许可证”
う－む。そうだな。なにかそんなものあるかな……	なにもしない→上路线，返回F1路线
	バニ－衣装5色セット→上路线，返回F1路线
	ビデオカメラ→中路线，维持F2路线
13：00～	
强制事件	获得CG 49“なにもしない”
15：00～	
强制事件	获得道具40“映像つき占いソフト”
17：00～	
F2路线结局	获得奖杯（铜）“意外と顺调”





F3	第1天
内容	备注
12：00～	
强制事件	获得CG 49“爱の诗（另一版本）”
15：00～	
强制事件	获得CG 54“露店街の出逢い”
16：00～	
F2路线结局	获得CG 55“ミクル参上”
17：00～	
あたしの携带で撮りましょ	なにもしない→下路线，强制进入第2天，完成F3对应结局18并获得奖杯（铜）“ワンモアトライ”
	古泉の携带→获得道具41“五人の集合写真”
それでは、また明日	なにもしない→中路线，获得CG 57“监督の息づかい”、CG 58“ハルヒ睡眠中”
	折りたたみ伞→使用该道具后获得CG 57“监督の息づかい”、CG 58“ハルヒ睡眠中”
22：00～	
俺の、したいことはな……！	选择无影响
F3	第2天
09：00～	
元の世界に归ってもいいんじゃないのか……？	なにもしない→维持F3路线
	朝比奈さん(大)の连络先→进入第4章结局，获得CG 60“待ちわびて”、CG 61“クリスマスツリ－作り”，获得奖杯（铜）“心残りの夜”。S.O.SⅡ对话选择1-2、4-3、6-2、7-1（必须）对话成功并获得CG 62“それが答えだ”
11：00～	
だったらもう、元の世界に归ってもいいかもな……	なにもしない→中路线
	朝比奈さん(大)の连络先→与前文相同的S.O.SⅡ对话
12：00～	
食べてもらえませんか……？	选择无影响，获得CG 59“みかん焼きそば召し上がれ”
12：00～	
そろそろ、戾りどきかもしれない	なにもしない→BAD END
	朝比奈さん(大)の连络先→与前文相同的S.O.SⅡ对话







朝比奈学姐的特别提示之六

全部的次元书签：到本章结束为止，阿虚已经收集齐了全部的五张次元书签，记得全部将它们使用在路线图之中哦！这样就能获得奖杯（铜）“次元ブックマ－カ－フルセット”。进入下一章节后，书签数量会强制减少为四张，这样就无法达成该条件了。

杂志库 ZAZHIKU.COM

E2	第1天
内容	备注
12：00～	
伝え忘れていることとか、ないわよね	なにもしない→F1路线16：00未选择“人气作家アンケ-ト”、“占い入门の本”，E2结局获得CG 45“绞杀未遂？”；反之则进入上路线获得关键道具33“タイムテ-ブルのミスプリ”
	电力使用许可书→该道具在F2路线第2天获得，使用后进入E3路线。是否达成E3结局所获得的奖杯与CG都各不相同，想要白金必须二周目。
E2	第2天
15：00～	
强制事件	获得关键道具34“古泉の携带”
18：00～	
强制事件	获得CG 46“悪梦のデジャブ”，获得奖杯（铜）“微笑みのジェラシ-”

E3	第2天
内容	备注
13：00～	
强制事件	获得CG 47“ステンドグラスとオフィ-リア”
14：00～	
强制事件	获得道具35“演出メモ”
16：00～	
强制事件	获得CG 48“エクストラ・ステ-ジ”，获得奖杯（银）“消えるもの、残るもの”



CHAPTER 5 思念

一切都在按照春日的意愿进行着。

我真是疯了。要在一天内制作一部电影，即便是春日也不会放出这么不靠谱的大话。不过呢，凡事只有去做了才不怕后悔，况且我还有无限S/L大法这张王牌，无论失败多少次我都会去尝试，直到成功为止。总而言之从现在开始，我要火力全开地去制作电影啦！

口口声声要彻夜检查视频的春日，没过多久就趴在文艺部的书桌上睡着了。接下来的工作，还得由我来完成。好在整部电影的内容只是一部根据长门的诗集改编的短剧，第二天补拍了几组镜头，最后再剪辑一番就算大功告成了。工作到一半的时候，来自未来的朝比奈学姐向我通报数据整理的最新进展。据她的推测与调查，这个世界扭曲的中心可能正位于文艺部的部室，而接下来即使会发现新的次元书签，其不确定因素也会很大，因此学姐一再叮嘱我不要使用。

“抱歉耽误了你的时间，”快要告别时，朝比奈学姐露出神秘的微笑，“作为补偿，请转过身去。”

当我背过身去时，学姐毫无防备地贴了上来，用手蒙住我的眼睛，轻轻地吻了一下我的脖颈——那一瞬间，我简直幸福得窒息了。

“……这、这是？”

“刚才我在阿虚的体内植入了一种特殊的能力，从现在起的两个小时，你所感受的实际时间将是通常的两倍。”

学姐眯着眼说道：“就是说，接下来的两个小时可以当做四个小时来用咯！”





学姐，有这么神奇的道具怎么不早点用呢！我突然很想捶胸顿足。

在朝比奈学姐的那个特别魔法的帮助下，我总算把剩下的剪辑搞定，完成了这个不可能完成的任务。在大礼堂举行的电影放映活动大获好评，长门的同人诗集也取得了不错的人气，小朝比奈学姐的“大笔挥毫”还有1年5班的话剧表演，似乎也都各自达成了理想的结果。就像溪流汇集成河川，之前所有的最佳结局，在这里都聚集成一条笔直的线，通向崭新的未来，那个属于我和SOS团的原本的世界。

当我的意识再次回到自己的大脑，一个熟悉的光景向我袭来，那是每次使用次元书签都会产生的无法言语的强烈感觉。此时我想起了学姐曾经对我说的事情，想起了令这个扭曲的世界诞生的中心，还有最后那个未知的次元书签，那个不可以使用的书签，对我而言，这一切或许有着另一层重要的含义：

有发生的可能性，但却没有发生的事情——

“……很难懂吗？”夕阳下的文艺部室，长门还是坐在那个属于她的角落。

部室里只有我和长门两个人，我努力地阅读着手中诗集，书的名字叫做——《思念》。

“嗯，读起来不算轻松，故事的舞台很难想象，”我挠了挠头，“而且总感觉主角的话似乎没有说完呀。”

“还没有……”

“什么？”

“还没有结束。”长门努力地提高自己的声调，一字一字地回答我，“这个故事，还没有结束。”

说完这句话，长门的脸上露出了释然的笑容，好像告诉了我最后一件需要完成的事情。

有发生的可能性，但在现实中却没有发生的事情。长门，这就是你对那个世界的思念吗？

在那个被封闭的世界，打开那道熟悉的门，等待我的依然只有长门。那个改变了整个世界，并将选择的权利留给我的长门。

“长门，请收下这个吧，我的入部申请书，”我从口袋里拿出那张申请表，递在长门的面前，“我的名字已经写在上面了。”

我用一种猜透的语气对她说：“从我把空白的申请书还给你的那一刻起，你就一直在这里等待着我吧。”

——“现在，这就是我的回答。”

尽管这张普普通通的申请表，或许就是那个最后的书签，尽管我也知道，把它交给长门也就意味着使用了这个书签。学姐所说的不确定的未来到底会怎样？那些复杂的事情和我无关，我只是完成自己必须去做的事情而已。

我深吸了一口气，平静地说：

“长门，我要加入文艺部。”



“欢迎来到文艺部。”长门愣了许久，缓缓接过申请书，但很快又摇了摇头。

“不过，这样就足够了。”

长门略带愧疚地对我说：“即便你会失去你自己的世界，我也曾经希望你能作为一个文艺部的成员留在我的身边。”

“不过，这样一定是不对的，”她抬起头看着我的双眼，“你应该回到你的世界。”

“这样不要紧吗？”我问道。

“不用担心我，因为……”长门露出一丝欣然的表情，“因为你已经为我打开了这个封锁的世界，所以一定没事的。”

“长门……”

“你还有你的约定要去完成，你的书签，请为了你的约定而使用。”

我翻开手机，将我们五个人拍摄的照片拿给长门看，“长门，在那个世界，你的诗也写得很好呢。”

“……谢谢。”



杂志库 ZAZHIKU.COM

F4	第2天
内容	备注
6：00～	
强制事件	获得CG 63 “大监督见参”
8：00～	
ウエイトレスができそうな人材と言えば……	ハルヒだろう→下路线，获得CG 65 “焼きそば契茶のハルヒ”、CG 70 “ちょっとだけよ”，获得奖杯（铜）“ちょっとだけ(大)”
	长门だな→下路线，获得CG 64 “焼きそば契茶の长门”、CG 70 “ちょっとだけよ”，结局与选择“ハルヒだろう”相同
	古泉！おまえだ→上路线，维持F4路线
S.O.SⅡ对话	选择1–1、3–2、4–1、7–3对话成功，进入中路线
12：00～	
强制事件	获得CG 66 “超监督降临”
13：00～	
强制事件	获得CG 67 “ユキの驱け落ち”、CG 68 “青空のスマイル”、CG 69 “朝比奈さん(大)の魔法”
14：00～（未达成E3结局）	
强制事件	获得CG 89 “ENOZと遭遇”，获得奖杯（铜）“ENOZ”
14：00～	
强制事件	获得CG 72 “突然の贩卖会”、CG 73 “ミニスカ大书挥毫”、CG 74 “みくるベストイベント・パフォ–マンス赏受赏！”
16：00～（达成E3结局）	
强制事件	获得CG 75 “1年5组万岁”，获得奖杯（铜）“1年5组万岁”
真结局	
获得CG	76 “文芸部室のふたり”、CG 77 “雪の扉”、CG 78 “この世の果てのふたり”、CG 79 “Forget–me–not”、CG 80 “朝比奈さん(大)の感触”、CG 81 “特制锅の後で”、CG 82 “窗际の长门”、CG 83 “图书馆で”，获得奖杯（金）“また、图书馆で”

H TRUE END ｜ 凉宫春日的约定

到头来，那个不确定的结果并没有发生，惟一的意外是，我从那个世界回来的时候又被传送到了北高祭的当晚，好在大人版的朝比奈学姐及时赶到，让我重新返回到正常的生活轨道中来。

能像这样现在坐在SOS团的活动室，享受圣诞夜的火锅大餐，真是人生一大幸事。

身穿圣诞装的朝比奈用试探般的眼神看着我，小声地说道："请问还要再添吗？"

"嗯，好啊。"我将手里的碗递过去。

"给我多吃点哦，这样才能有一个健康的身体，下次就算从楼梯摔下来也能活蹦乱跳啦！"春日开心地将大块的牛肉咽下去，一如既往地口若悬河。

喂喂，那不是健康，那是不正常！我又开始了俨然已经成为日常的吐槽。

以圣诞聚会名义的火锅大会，差不多到了尾声。幸运的是，学生会的那帮家伙和老师们都没有上门来找茬，春日原本以火锅料理来收买他们的作战计划也没有实现。拜其所赐，能够品尝到春日的特制火锅的，全世界只有五个人——

春日、朝比奈学姐、长门、古泉还有我。没错，就只有SOS团的五名成员而已。

虽然嘴上这么说，但此时的气氛多少还是有点伤感。这么短的时间内，SOS团两次从我眼前消失，而我也两次排除万难重新结成了SOS团。

看我一个人在发呆，古泉便笑眯眯地对着我，我不耐烦地将视线从他那假惺惺的笑脸上移开，朝着窗户那边望去。

带着圣诞帽的长门，像是整个部室的一部分，坐在那里静静地翻着书。

"我说，长门。"

"……这个周末，一起去图书馆如何？"

"我考虑一下。"长门淡淡地回答。

"是吗。"

"喂喂，那边的两个家伙！"春日很快就注意到我们这边，摆出一副盛气凌人的姿势命令道："不许擅自做决定！如果有想去的地方，就好好和我这个团长说！"

"因为SOS团不管在什么时候、不管发生什么，都是永远在一起的啦！"

（全文完）





H TROPHY ｜ 奖杯手册

前文中的攻略已经囊括了所有收集以及剧情相关的奖杯拿法，这里就不再一一赘述。除了这部分奖杯，游戏中还有一些与流程无关的隐藏奖杯，下表中列出了具体达成方法。

奖杯	名称	说明
白金	凉宫ハルヒの追想	获得其他全部奖杯
铜	インスト–ル	成功安装游戏
铜	次元ブックマ–カ–	获得第一张次元书签
铜	昨日へ向かって	结局剧情奖杯，获得方法见前文
铜	より良い明日へ	
银	新しい昨日へ	
铜	崩坏する世界	
银	五人揃って……	
铜	袋小路	
铜	笑っている未来	
银	证	
铜	たくさんの「わたし」	
银	ミス北高の微笑	
银	最高の笑颜	
铜	好机は巡る、何度でも	
铜	微笑のジェラシ–	
银	消えるもの、残るもの	
铜	とどの诘まり	
铜	意外と顺调	
铜	ワンモアトライ	
铜	心残りの友	
铜	ちょっとだけ（大）	通关剧情奖杯
金	また、图书馆で	通关剧情奖杯
铜	アイテムコンプリ–ト	收集齐全部道具
铜	スタンプコンプリ–ト	收集齐全部印章
铜	コスプレマスタ–	完成三个角色的礶砖迷你游戏
铜	ど忘れ	未设置次元书签从头至尾完成一条路线并达成BAD END
铜	二度目は通用しない	分支奖杯，获得方法见前文
铜	ステ–ジには何もない	
铜	だが断る	
铜	バスタオル5色セットGET	
铜	居眠り	
铜	目立ちたがり屋	
铜	迟刻	
铜	ダメなものはダメ！	
铜	谁もいない	
铜	ダブル玉碎	
铜	ノ–サンキュ–	
铜	ENOZ	
铜	1年5组万岁	
铜	テクニシャン	
铜	次元ブックマ–カ–フルセット	同时设置五个次元书签
铜	ブックマ–クジャンプ	使用次元书签时空跳跃
铜	几帐面	在次元书签内记入文本
金	コンプリ–ト	收集齐全部剧情CG以及结局，其中CG 75与85无法在同一周目收齐，最后一张CG 90收齐其余89张CG后出现
铜	ノ–ヒント	一次未阅读邮件提示通关
铜	ミュ–ジック	在鉴赏模式回放游戏中的音乐
铜	着せ替え	在迷你游戏“有希の365んち”的设定选项中变更长门的衣服
铜	いい加减にしなさい！	在迷你游戏“有希の365んち”调现在时间一分钟后响闹钟，闹钟响了以后不管，等闹钟再响一次，退出并在自动存档画面时便能获得奖杯
铜	长门の部屋へようこそ	通关之后，先要购买任意长门部屋里的摆设，再把系统时间调成晚上的时间，进入后就会出现在长门部屋里，而不是教室，等上一小会儿，发生剧情后退出
铜	コンピ研の野望	迷你游戏“エンドレスファイト”撑过10关
铜	コンピ研よ永远に	迷你游戏“エンドレスファイト”撑过20关
铜	エンドレスファイト	迷你游戏“エンドレスファイト”累计玩过100关

杂志库 ZAZHIKU.COM

尘士飞扬3	Codemasters	竞速
多机种 DIRT 3		美版
2011年5月24日	1~2人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

文 KARMA POLICE　美编 anubis



基本系统

BASIC

基本操作

PS3	X360	作用	英文
R2	RT	油门	Accelerate
L2	LT	刹车	Brake/Reverse
SELECT/L1	BACK/LB	即刻回放	Instant Replay
R1	RB	变更视角	Camera
方向键/左摇杆	方向键/左摇杆	转向	Steering
右摇杆	右摇杆	巡视四周	Look Around
R3	RS	鸣笛	Sound Horn
△	Y	后视	Look Back
□	X	降档	Gear Down
○	B	升档	Gear Up
×	A	手刹	Handbrake
START	START	暂停	PAUSE

以上配置为推荐的设置，和《尘土飞扬2》的设置基本相同，和默认设置稍有不同。这里标出了每种功能对应的英文，您可以自行调整。

在游戏中可以选择Option中的Control随时调节操作设置，第一项TRANSMISSION为挂档设置，MANUAL SEQUENTIAL为手动档，AUTOMATIC为自动挡，选择手动或自动档会自动调节到对应的键位。选择预设配置（CHOOSE PRESET），可以在DEFAULT（默认）、PRESET 1和PRESET 2三种较常用的设置间进行选择，玩家也可以直接在当前设置下自行调节各个项目对应的按键。



如果是使用方向盘控制器进行游戏，可以在Control中选择ADVANCED WHEEL SETTINGS进行详细的设定。

闪回　FLASHBACK

从Codemasters自家的《GRID》开始加入的系统，开创了竞速游戏的先河，自那时开始，越来越多的竞速游戏效仿Codemasters在自己的系统中加入相似的闪回系统。本作的闪回系统没有太多变化：在单人模式的赛事中，玩家可以通过闪回来挽回之前一段时间内犯的错。包括Dirt Tour和各种特技赛事中的任何时候，玩家都可以通过按下即刻回放键（PS3版为L1或SELECT，X360版为LB和BACK）开始回放，这时候可以和回放中进行相同的操作，在想要重新开始游戏的时刻按□/X键，几张特写镜头后玩家就会奇迹般回到之前的时间点了。可以暂停之后再调节时间，这样更加精确。本作取消了前作根据玩家选择的难度不同而有不同的闪回限制的设定，单条赛道内可以使用的闪回次数相同，都是5次，但是比赛结束后剩余闪回次数会折算成车手声望点数，所以能不用闪回就尽量节省，从而更快地升级。

回放操作	PS3	X360
快退	左摇杆左\L2	左摇杆左\LT
快进	左摇杆右\R2	左摇杆右\RT
变更视角	L1\R1	LB\RB
观察四周	右摇杆	右摇杆
暂停	×	A
隐藏菜单	SELECT	BACK
视频传Youtube	△	Y
重回游戏	○	B







©2009 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved.

杂志库 ZAZHIKU.COM

车辆调校 VEHICLE SETUP

在每局比赛开始前，玩家都可以进入 VEHICLE SETUP 车辆调校中调校车辆。一共有 6 项可调属性，每种有 5 个级别。本作会根据赛道情况自动帮助玩家小幅度调整车辆配置，除非极上级玩家，否则一般不用进行调节。调节菜单最下方的 PRESET 可以恢复默认设定或者恢复到自己预先存储的自定义配置。



调校	方向	英文	效果
齿轮比	长	LONG	更高的极限速度，但是加速会相对较慢
GEAR RATIO	短	SHORT	提高加速度，但是会让极限速度降低
车身下压	低	LOW	牺牲转向能力增加极限速度
DOWNFORCE	高	HIGH	增加转向能力和转向后的加速度
悬吊	软	SOFT	增加抓地力，增加颠簸赛道上的稳定性
SUSPENSION	硬	STIFF	减少抓地力，增加光滑赛道上的稳定性
车身高度	高	HIGH	可以让车辆在颠簸的赛道上机动性更好，减少打滑现象的发生
RIDE HEIGHT	低	LOW	增加车辆在光滑表面的反映，容易转向过度
分速器	弱	LOOSE	降低转向后的加速度，容易转向不足
DIFFERENTIAL	强	STRONG	增加转向后的加速度，但是容易转向过度
刹车偏向	前	FRONT	降低刹车时车辆的稳定性，不容易转向过度，但是容易转向不足
BRAKE BIAS	后	REAR	增加车辆操作性，但是容易转向过度

特技 TRICKS

新加入的特技动作是新作的最大特色，让玩家用自己的实际驾驶操作让车辆做出超酷的特技动作，玩家只要稍加练习，掌握了特技的操作方式 ihou，就能像 Ken Block 一样完成精彩绝伦的表演。基本的特技动作分为 5 种，由简单到困难列出：

撞碎障碍方块 Smashing

在场地中会有一些黄色或绿色的泡沫块，迎面冲过去撞碎即可。要点是在极短的时间间隔内连续撞碎障碍，这样才有分数加成。



跳跃 Jumping

通过一些高低起伏的地形时就会跳跃，尽量快地冲上斜坡，不要盲目上档，保持当前档位以保证发动机拥有高转速提升爬坡能力，以最高速度在斜坡最高点跃起，在空中飞跃时，因为轮胎和路面没有了摩擦，发动机转速会有一个大幅度提升，出现可以升档的假象，千万不要盲目升档，因为落地后，发动机转速又会回到爬坡时的状态甚至有所下降。在飞跃过程中，调整好车身的方向是最重要的，因为本作对车体配重偏移的物理模拟更加真实，四个轮子着地时都会有不同的效果，因此要尽量选择平台的落地点调整好落地的角度。



漂移 Drifting

漂移就是俗称的甩尾，是让后



轮忽然失去抓地力，对由此产生的侧滑现象合理利用，将车身甩到出弯最佳角度后通过档位控制和油门大小重新找回前后轮的抓地力摆脱离心力的一种高级技巧。因为本作配重模拟的真实化，漂移难度有所上升，玩家需要找到最佳的速度和角度，先将车速降低到一定程度（比不甩尾过弯的正常压线开法的速度稍高为妙），进入漂移点时请点手刹，车身便会做出甩尾的势态了。

在飘移过程中一定要注意油门的量，千万不能将油门踩到底，看车身与弯心的角度，如果预感有甩尾过度的可能就一定要将打死的方向往回调整，并且减少油门，可以半油门并配合断续的松开油门。在漂移最后阶段，为了出弯时摆脱离心力，很多玩家也热衷于将油门踩到底，但是在关闭了辅助驾驶系统后，会发生打滑现象，原因是没有了辅助系统帮你在车子打滑时减小油门，所以也一定要缓慢将油门踩到底，基本的标准就是在感到四个轮子都已经平稳地恢复了抓地力、车子已经不再打滑时，再将油门给到底。

旋转 Spin

让你的车在原地旋转，实际操作并不难，只要掌握好车速，并在切入点切实地拉死手刹，同时将油门踩到底，打死方向，当车子开始向一侧以极大角度转向时，就立刻松开手刹，并且保持油门踩死、方向打死，之后车子就会在原地不停旋转，想要摆脱旋转时提升一个档位即可（自动档可以松开方向并且控制油门大小摆脱旋转）。



甜甜圈 Donuts

以老美喜欢吃的甜甜圈命名，其实就是一个圆环。控制车辆靠近要围着旋转的目标，将车都对准旋转中心旋转。中心目标可以是一根柱子，也可以是一堆箱子，在场地特技比赛中是一个柱子周围有一圈绿色的障碍围成的大小不同的圆形（一般分为小中大三档）。其实甜甜圈的操作方法和旋转比较类似，不过不同大小的甜甜圈对入弯速度、油门大小和方向的要求各不相同。

小甜甜圈，也就是围着一根柱子旋转，难度最高。入弯点比较难找，因为围着柱子的圆形周长较短，稍不留神就会错过旋转的轨道，要将档位早早降到 1 档以下，靠近柱子后拉死手刹，基本是做一个和旋转一样的特技，但是对旋转的圆心要求较高。

中甜甜圈是最容易的，基本上保持 1 档最高速侧向靠近目标，请点手刹后控制油门打死方向即可。

大甜甜圈比中甜甜圈难在油门和方向的控制上，因为旋转的弧度较大，所以不要让车子过度甩尾，要以较小的插入角度缓慢旋转，方向和油门都不要打死，看情况来，甩尾过度就幅度减小，甩尾角度不足就多打些方向。

以上五个特技玩起来非常爽快，总结一下，最重要的三点就是：进入角度、油门大小和手刹力度。如果你没有真切体会到这 5 个特技的用心良苦，可能会觉得在竞速中加入这样的一个特技模式，就是纯粹的娱乐，但是实则不然！这五个特技掌握好，对于你在正常比赛模式中的驾驶操作、手感等都有极大的好处！这 5 个特技分别对应着正常竞赛中的各种驾驶技巧：

1. 撞击障碍物实际是在考验玩家的走线能力。撞碎单个障碍，要求玩家正确无误地驶入一个固定点；连续快速装碎多个障碍，要求玩家掌握精确的走线。

2. 跳跃，野外越野赛和场地赛都有各种斜坡，如果处理好斜坡，良好的起跳和落地可以让你取得更好的成绩，错误的降落会对车身造成损伤。

3. 漂移，这就不用多说了，大部分弯都可以用到漂移，又酷又爽又快。

4. 旋转和甜甜圈，其中旋转在实际竞速中用到的可能性比较小，不过旋转是为甜甜圈做基础，而甜甜圈为发卡弯等各种死弯打好了基础，将甜甜圈练好，发卡弯过得流畅自如。



杂志库 ZAZHIKU.COM

辅助驾驶报路员

本作的辅助驾驶分为完整（COMPLEX）和简要（SIMPLIFIED）两种，路报员有男声、女声两种，都可以在OPTION的RACING STYLE中的CO-DRIVER里选择。报路员的作用是分担驾驶员解读路线、弯道的工作。场地赛都是环形路线，路程较短，而且弯道与弯道之间的间隔距离远，弯道少，而且固定，车手可以在赛前通过练习轻易掌握整个赛道的情况。而拉力赛道长，路面窄，地形复杂，弯道又相当复杂，车手很难记住每个弯道的位置，拉力赛又是需要注意力高度集中在路面状况的竞速体育项目，车手会将注意力全部集中在车辆本身的控制上，对于前方变幻莫测的赛道，辅助驾驶位上的报路员就显得至关重要，车手只要听着报路员的指导，就能知道前方的弯道距离和角度。在游戏中，在高度集中的驾驶过程中，要对付一个个紧密相连的弯道，很难抽出时间看屏幕上方的迷你地图，要想提高拉力赛的成绩，就要依靠副驾驶，凭借感觉和经验不看地图也能知道下一个弯道的状况。于是，在游戏中，玩家要听引擎声调整档位，听副驾驶的报告应付弯道，所以游戏默认在驾驶过程中没有背景音乐，而且建议在游戏的选项设置中，将语音Voice之外的音量调低，从而更清晰地听清报路员的声音。

首先以比较复杂的详细报路员为例进行解说。报路员会报告接下来即将遇到的弯道，弯道的描述包括以下部分：

1. 首先是弯道的转向，也就是左右，“Left”和“Right”。

2. 第二部分是弯道的角度，以数字表示弯度大小，在现实中，对于弯度的具体数字与实际情况的对应程度，每个赛手和副驾驶有着不同的协商结果，一般情况下，会用数字1到10来表示弯道，数字越小弯度越大，这10个数字就划分了180度之内的角度，而游戏中太小的弯是不会报的，最小的弯也是从6开始，其实6度弯相当与一个20度左右的弯道，于是我们可以将游戏中的弯道用表盘上的刻度来划分，直线路段的正前方看作是6和7之间的一个数字，可以看作6.5，之后所有的弯道都是7以下的数字表示，角度和表盘刻度相符，比如3基本就是一个90度弯，而2就基本相当于一个死弯，1则是真正的发卡弯，而发卡弯一般不会报“Left 1”或“Right 1”，而是“Hair pin left”（左发卡弯）或“Hair pin right”（右发卡弯）。实际的弯度还要车手自己去赛道上体验。

3. 第三部分是当前位置距离弯道的大致距离，留在最后一部分报道是为了让玩家知道弯度后最精确地了解弯的距离（因为车子是一直向前开的，先说完距离再说弯度，报到完弯度距离就已经更短了），一般会是几十米远，最长为100，超过100米则不会报告，英文就是数字，例如“Left 3 Fifty”（前方五十米左三度弯）、“Hair pin right one hundred”（前方100米右发卡弯）。

4. 如果弯后地表发生变化也会报告出来，包括沥青（Tarmac）、沙砾（Gravel）、雪和冰（游戏中没有后两种），水洼（Water）、狭窄路段（Narrow）、桥（Bridge）、跳跃（Jump）等等。

5. 碰撞使车体受到损伤后，副驾驶也会报告车体情况，如果没什么大碍会报告“仅仅是擦伤（Just Scratch）”，车轮或引擎受到伤害会提醒你注意。



一般的行驶中，最多报告的就是前三种，例句就是“Left three, fifty”（50米后会遇到左三度弯），“Hair spin left, one hundred”（100米后会有发卡弯）。如果是连续弯，就会顺次报出弯道的转向和弯度。

要想开好拉力赛，听懂报路员的路况报告非常必要，需要一定的英语水平，好在句子并不复杂，只要听懂弯道部分就会有非常大的帮助。另外，选择简要报路员也可以减少听力方面的负担。

简要报路员会减少复杂的路况报道，仅留下最低限度维持车手正常判断弯道的句子，而且会将弯道的弯度简化为Easy（简单弯道）、Mediem（中等弯度）和发卡弯，不会分出详细的度数。

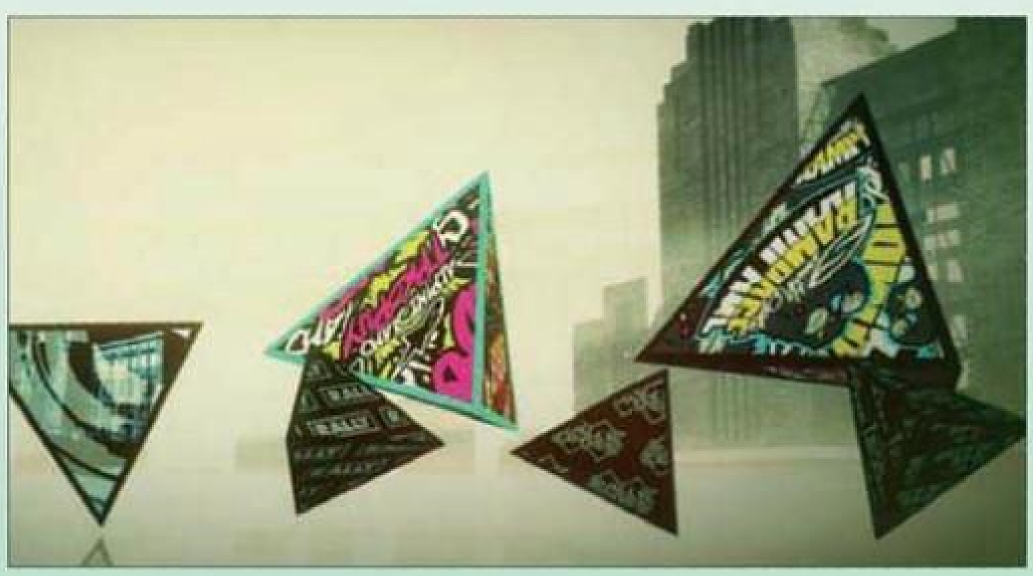
巡回赛 Dirt Tour

DIRT 3 CODEMASTERS

综述 Summarize

1. 整个Dirt Tour被分成四个赛季，每个赛季以一个三角形组成的粽子型多面体表示，选择后会展开成一个4个小三角形组成的大三角形，每个小三角形再展开就是实际的赛事了，最初只有几个赛事可以选择，要想解锁更多的赛事需要完成比赛得到点数，达到点数要求就能解锁，所以如果只想将赛季进行下去的话，不需要将所有赛事都完成，可以捡着自己喜欢的玩，但是如果想要将游戏完美、解开更多要素的话，所有赛事最终都是要完成的。

2. 将游戏一直进行下去的目标是解锁每个赛季多面体中间小三角形的一连串赛事，最终就能通向该赛季的决赛，决赛是Head to Head，一般三场比赛后决出冠军。



3. 四个赛季多边形旁边有一个稍小的多边形，是3个场地的DC COMPOUND特殊模式。

4. 四个赛季多边形下方有6个小多边形，是WORLD TOUR世界巡回赛，包括拉力、Rally Cross、Trail Blazer、Land Rush、Head 2 Head、Gymkhana这6种规则的巡回赛，每种巡回赛都按场地分为多个赛事，每个赛事包括多条赛道，这些巡回赛包括了几乎所有的赛道。解锁方法是完成Dirt Tour各个赛季中一定数量的对应规则赛事。

5. 除了晋级用的点数外，还有一个车手的声望点数，用来提升车手等级，车手等级和赛季晋级制度无关，和解锁车辆有关，更高级的车需要更高级的车手等级才能解锁，最高30级。

6. 进入赛事之前可以选择游戏的难度，建议自定义设定，具体的选项如下：



ABS：刹车防抱死系统。

DYNAMIC RACING LINE：动态行驶路线，显示在赛道上的提示路线，一般为最佳路线，有三种设定，关（OFF）、仅刹车时（Braking）和完整路线（Full）。

STABILITY CONTROL：稳定控制，帮你稳定车身，会在车身打滑时进行油门限制以恢复平稳之类的辅助系统。

AUTO STEER：协助转向，在转弯时适当帮车手调整方向。

CORNER BRAKING：自动刹车，在紧接弯道时自动刹车。

THROTTLE MANAGEMENT：帮助车手控制油门大小。

其中后三项是针对非常初级的

杂志库 ZAZHIKU.COM

玩家存在的，开启这三项后，玩家只需要按住油门，大胆地左右转向就可以轻松过弯，因为油门、刹车和转向辅助会帮你完成各种复杂的操作，在获得最轻松的游戏体验时，实际游戏的乐趣自然也会大减，想要真正体验游戏乐趣的都要选择关闭。前三项则看个人的驾驶技巧和竞速游戏经验了，如果经验不足，可以打开动态行驶路线，一边游戏一边学习如何找到最佳驾驶路线和刹车点。



车损选项分为完全车损系统的FULL 和只有外观损坏不会影响车辆性能的 VISUAL ONLY。这次的难度选择不会影响获得赛事点数，所以无需可以提高难度降低自己的游戏乐趣，选择自己适合的难度，在适度的压迫感下进行游戏获得最多乐趣。



常规赛事规则 COMMON RACING DISCIPLINES

分数 SCORE

按照排名 1 到 8 位所得的分数依次为：10、8、6、5、4、3、2、1，未完成赛道中途退出或撞毁车辆得 0 分。所有复数赛道的赛事都是将各个赛道的得分相加得到总分进行排名。

每个赛事包含多个比赛的拉力赛等，通过累计时间进行计时的比赛不会按以上方式计算分数，而是将每条赛道的完成时间加在一起最后判定排名。

RALLY

拉力赛是系列的基础所在，车手在副驾驶报路员的帮助下，挑战充满未知的高难度赛道，稍有不慎就会车毁人亡。

拉力赛中，车手之间以一定的时间间隔发车（Staggered Start），以避免更多的车体碰撞。

拉力赛行程中，为点对点的单线赛道，会有副驾驶提供实时的路况信息报告，玩家要将全部精力放在赛道环境的判断上，尽量通过路况报告了解前方弯道，而不是像其他模式一样过多地去依靠迷你地图。

TRAILBLAZER

TRAILBLAZER 为长距离的点对点单向赛道，也使用间隔发车规则，多以狭窄的山路上下山为主题，本作也加入了人造场地赛道。经常会有连续的发卡弯等着车手挑战，而且没有报路员为玩家报告前方的弯道，对赛手的操作和对赛道的理解能力要求更高。

RAID

多辆赛车同时出发，点对点的赛道，路途中会有粗糙的岩石、沟壑和树木等各种自然障碍物，还会有一些小的分岔路，之后又会汇合在一起，一般较短的岔路比较危险，较长的岔路地形更平坦。赛道长度多为 5 公里左右，最宽可达 30 米。

LANDRUSH

Landrush 是绝对的越野赛，赛道会建在体育馆、竞技场内或者直接在室外，均是行程较短的环形赛道，途中有非常多的崎岖弯路、跳台和悬崖。所有车手同时出发，所以第一个弯道非常危险，对第一个赛道的把握也非常重要。单圈 1 千米左右，20 米宽。





RALLYCROSS

在非常窄的、高低不平的环形赛道中竞速，赛道混合了多种碎石、沥青和泥泞地表，速度快，车手要即时应对各种混合的环境，全程都非常紧张，场景四周有数以万计的观众观看。伦敦巴特西电厂就是典型的 Rallycross 赛场。赛道大约 1 到 1.5 千米长，20 米宽，50% 越野、50% 沥青路面。

HEAD 2 HEAD

两个车手之间一对一的竞赛，在一个特殊的场地中同时起跑，两人都要完成相同的路程，只是不同段落的先后顺序不同。最先到达终点的人获胜。一般 HEAD 2 HEAD 都是多名车手参加的淘汰制阶梯锦标赛形式，经过几轮比赛后最终有一人获得冠军。

FREESTYLE GYMKHANA

自由特技表演，借着本作新加入的多种特技动作衍生而来的模式，玩家在一个封闭的场地中在规定的时间内驾车表演特技，以最终的得分排名。5 种特技全可以施展，场地中有提供 5 种特技的相应道具，在指定地点撞碎障碍方块、跳跃、漂移、旋转、甜甜圈，特技完成情况越好得到的分数越高，连续完成特技会有倍数加成。

关于倍分的计算，在屏幕上方有指示图标，完成特技的好坏情况会增加不同的倍分槽气条，长满则提升倍率，最高 3 倍。增加气槽的要点是：1. 更好地完成特技动作；2. 不要重复做单一的特技，同一种特技最多连续做两次，第三次就会让观众厌烦，可以在两三种特技之间切换进行；3. 不要撞墙！每次碰撞都会大幅度降低气条。

DRIFT SHOWCASE

在一条赛道上进行漂移，甩尾时速度越快，角度越大，持续时间越长，获得的分数越多，漂移过程中不能碰撞，否则不算分数。在规定时间内从起点跑到终点，过程中漂移的分数相加后为总成绩，并进行排名。规定时间结束未到达终点，不算失去资格，会直接计算当前分数加和进行排名。

SMASH ATTACK

在场地内摆放有数量众多的巨大卡纸，它们分别为机器人或大楼的样子，你的目标是避开大楼，并撞碎所有的机器人，用的时间越短越好。

SPEED RUN

场景中以红色标杆指示出车辆需要进过的路线，顺次通过完成比赛。



GYMIKHANA SPRINT

在 GYMIKHANA 场地中，地面上有路线指示，按照指示的路线完成赛道，而且沿途必须顺次完成箭头标示地的相应特技。最快到达终点者获胜。

GYMIKHANA ATTACK

在 GYMIKHANA 场地中，表箭头标出需要做特技的地点，在最短时间内完成所有特技即可，没有固定的特技顺序。



杂志库 ZAZHIKU.COM

DC 广场 DC COMPOUND

鞋厂DC Shoes赞助下冠名的游戏模式——DC广场，整个广场分为三个区域：THE PARKING LOT、THE DEPOT、THE POWER STATION，每完成一个赛季开启一个区域。其实三个区域是联通的，但是只有完成新的赛季后，才能突破区域中的障碍物。三个场地分别拥有不同的特点，每个区域都有数量不等的场地任务等着玩家去完成，下面一一列出。



共通任务

三个场地的共通任务，在三个场地中的任何一个中的行动都会累计起来，达到要求即完成任务。

1. 滞空时间达到3分钟。
2. 漂移时间达到4分钟。
3. 以129Km/h以上的时速驾驶达到5分钟。
4. 让车翻滚30次。
5. 在任何的旋转区旋转总计40次。
6. 驾驶距离达到80.5Km
7. 完成60个甜甜圈。
8. 撞碎场地中的500个物体。

停车场 THE PARKING LOT

完成Dirt Tour的第一个赛季后开启，场地较为空旷，沥青路面让车速较快，跳跃高，可以练习高速漂移、甜甜圈和旋转，值得关注的是四方向的交叉跳跃台。

1. 找到9个隐藏包裹。
2. 撞碎所有DC障碍物方块。
3. 围着发电站旁边的塑料堆做一个三连旋转。
4. 以48Km/h以上的速度在灯杆间做障碍滑雪行进（就是以灯杆为障碍，S型前行，比如，从左侧绕过第一个，接着从右侧绕过第二个，依次类推）
5. 从任意一侧的斜坡起跳完成飞跃。
6. 在飞跃过程中完成180度旋转。
7. 在交叉斜坡完成飞跃。
8. 从斜飞跃到发电站的大梁结构上。
9. 在卡车拖斗下面漂移过去。
10. 在挖掘机的挖勺下漂移过去。
11. 在脚手架下面漂移过去。
12. 在集装箱后面漂移过去。
13. 在发电站大梁建筑下方漂移过去。
14. 在斜坡的混凝土管子和轮胎间漂移过去。
15. 在大的斜坡间漂移。



16. 在斜坡脚手架下漂移。
17. 从埋在地中半截的大管子中漂移过去。
18. 围着挖掘机的驾驶舱部分做一个次重甜甜圈。
19. 围着挖掘机的挖斗部分做一次双重甜甜圈。
20. 围着留个灯柱的任意一个做一次双重甜甜圈。
21. 围着斜坡的脚手架的任意一根柱子做一次双重甜甜圈。
22. 围着发电站的任意一个大梁做一次双重甜甜圈。
23. 围着任意一个混凝土管子做一次双重甜甜圈。

仓库 The Depot

1. 找到7个隐藏包裹。
2. 撞碎停车场和仓库场地中间的围栏。
3. 撞碎停车场和仓库场地中间的小围栏。
4. 围着3个四脚起重机的任意一个做一次三连旋转。
5. 在驾驶车辆通过仓库时做一个旋转（就是通过仓库的时候旋转）
6. 在升起的集装箱角落做三连旋转。
7. 依靠斜坡飞跃集装箱之间的沟壑。
8. 将车辆跳入泰晤士河中。
9. 从集装箱顶跳进开着的集装箱内。（在场地中央的集装箱上面向停车场，找开口的集装箱跳进去）
10. 跳过河边开着的集装箱。
11. 总斜坡上跳到仓库旁边的一排房子上。
12. 从河附近的铲车后面漂移。
13. 在发电站和仓库之间的拐角漂移过去。在停车场向着起重机前进，然后向左，这里有一排集装箱，它们连着发电站，这里有一个小的沟，漂移过去，不能碰到墙壁或集装箱。
14. 在高于平地的平台上漂移。
15. 在起重机下漂移。
16. 围着5个灯柱的任意一个做双重甜甜圈。
17. 围着两个铲车的任意一个做双重甜甜圈。
18. 围着任意一个立起的起重机的支柱做双重甜甜圈。
19. 围着发电站旁轮胎围绕的大梁做双重甜甜圈。

发电站 Power Station

1. 找到8个隐藏包裹。
2. 在发电站的管道中头朝下驾驶。（高速驶进管道，打方向，在管顶壁行驶）
3. 在发电站内的最顶层平台做三连旋转。
4. 在码头的起重机下面做三连旋转。
5. 在浸没的钢质大梁中间做三连旋转。
6. 驾驶车辆开下楼梯。
7. 从河边飞跃到列车上。
8. 从脚手架旁的斜坡跳入停车场。
9. 从河边的斜坡跳到列车上。
10. 飞跃发电站最顶层的沟壑。
11. 飞跃发电站内脚手架之间的断开处。
12. 在发电站的脚手架顶完成跳跃（仓库场地的第13个任务中那排集装箱顶）。
13. 从螺旋形的跳台跳起并飞跃列车。
14. 从拖车跳到停车场。
15. 从螺旋形跳台跳起。
16. 从发电站跳向废土。在发电站里，一个大斜坡让你飞跃出来，直向泰晤士河。
17. 在码头漂移。
18. 在交叉的大梁下漂移。
19. 从发电站的主门漂移进入发电站或者漂移出发电站。
20. 在任意的列车车厢之间漂移。
21. 在通向河流的斜坡漂移向上或向下。
22. 在发电站一旁，在水边有一个斜坡，从另外一边看斜坡下面有两堵砖墙，从这之间漂移过去。
23. 在埋了一半的大管子下面漂移。
24. 在铁轨旁的卡车下面漂移。
25. 围着任意一个轮胎堆做一次双重甜甜圈。
26. 围着任意一个巨大的大梁做一次双重甜甜圈。
27. 围着码头上栓船的小桩子做一次双重甜甜圈。
28. 围着发电站内的柱子绕甜甜圈。
29. 在发电站内围着任意一个大梁做双重甜甜圈。
30. 围着任意一个大型起重机做双重甜甜圈。



杂志库 ZAZHIKU.COM

驾驶技巧的简单讨论

DIRT 3 CODEMASTERS Driving Technics FAQ

就手感而言，每款竞速游戏都有所不同，而《尘土飞扬3》还是比较独特的，本作并非是像《GT赛车》系列那样完全模拟真实驾驶的竞速游戏，《尘土飞扬3》在模拟真实的基础上加入了游戏适度夸张的手法，将游戏手感保持在真实与爽快之间，找到了非常好的平衡，而且加上贴心到可以帮你刹车转向的辅助系统，不管是非玩家、新手还是核心玩家，都能在本作中找到属于自己的乐趣。

Q：竞速游戏新手如何玩转《尘土飞扬3》？

A：新手可以适当打开ABS、动态驾驶线和保持车身稳定的辅助系统，仔细学习“最佳路线”，掌握基本的刹车转向法，尽量避免碰撞，当技巧逐渐提升经验逐渐丰富后，可以适当关闭辅助系统，让自己更接近游戏的核心操作手法。另外，联系本作中的五种特技也能提升游戏水平哦！

Q：怎么将游戏进行下去？

A：本作的玩法还是很丰富的，你可以首先进入Dirt Tour，这里会让你循序渐进地体验到本作的所有比赛规则和各种赛道情况，选择自己喜欢的赛事进行游戏，一路解锁新的赛事、提升车手等级获得新车，一路完成各个赛季，解开的DC COMPOUND特技区域就进去玩玩。进行到第四个赛季时，世界巡回赛就会逐渐解开了。世界巡回赛的赛事赛程较长，做好心理准备就进去挑战吧。Dirt Tour基本完成后可以到单人模式中进行时间挑战或者自定义规则到任意一条赛道上进行游戏。当然，你随时都可以上线去和世界各地的玩家进行多人游戏，本作加入了众多有趣的线上派对模式，非常欢乐。

Q：VIP权限是怎么回事？没有VIP权限就没办法上网联机？！

A：本作的正版游戏附带纸质VIP卡，上面有单独的VIP码，上网后输入代码就可以让你的账号获得VIP权限，没有VIP权限是无法上网对战的！但是该代码只能使用一次，也就是你的惟一通行证，其他人如果借了你的游戏，没有VIP账号也无法对战，除非你把账号也借给他。所以想进行二手游戏交易的朋友就要注意了，对于不追求奖杯、成就的玩家，其实你可以单独创建一个空的PSN账号绑定VIP权限，出售二手游戏时连绑定VIP权限的PSN账号一起送出……另外，PSN上也有单独的VIP权限出售。

Q：选择手动档还是自动档？

A：高水平玩家自然是选择自动档获得最丰富的驾驶体验，新手还是先选择自动档，按照上一个问题的答案中提示的学习基础为好。但是对于一些模式，自动档的系统变档可以减少玩家的压力，也许会获得更好的成绩，在游戏时可以根据自己的喜好选择。其实手动档的操作并不复杂，掌握后还会发现手动档的各种好处，比如过弯时可以更好地控制车速，手动档的特殊升降档技巧可以用在漂移等特技中，通过升降档产生离心力或改变牵引力摆脱车体打滑。

Q：手动档到底要怎样操作？

A：手动排档的方法其实非常简单，简单说就是当车速升上去之后升档位，速度降下去之后降档位。其实换档的时机是看发动机转速的，本作中，观察屏幕右下角的表盘，当指针到达白色实条区域前的一瞬间换挡是最合适的，当指针已经到达白色实条区域时，表盘就会亮起红灯，这说明你已经过了最佳升档时机，这时候的补救措施当然是要提升档位。实际上，在比赛过程中，根据不同的赛道情况，具体的升降档时机也有所区别，比如爬坡、飞跃的时候，就不要盲目地按照转速表挂档，爬坡时不要过早提升到高档位，飞跃时转速会陡升，只是假象，落地时会降下来。

此外还有一条基本的原理，很多新手都会忽视——“先提速，再升档；先减速，再降档”，当发动机没有达到既定的转速却挂上了不适合的档位，车子就会出现各种不稳定或严重失速的现象。但是很多特技动作是依靠这种不稳定情况衍生出来的，这就要具体情况具体分析了。

Q：刹车过弯还是漂移过弯？

A：前者稳妥，但是稍显沉闷；后者有风险，但是刺激爽快。本作中像《GT赛车》一样一味地刹车过弯是比较吃亏的，因为拉力赛地形丰富，路面情况并不都是沥青路那样适合抓地，对于各种沙砾地面，车轮很容易打滑，就势漂移才能得到最佳的过弯速度。所以，本作要将刹车过弯和漂移过弯结合起来，尽量将车速接近压线过弯的最高极限，并且配合手刹漂移，这样在应付较大的弯道和挣脱沙砾路面打滑情况时会有更佳效果。另外，很多时候你不想漂移都不行，比如发卡弯，如果死刹过弯，那肯定会被其他又快又酷的漂移高手甩到十万八千里之外。

Q：如何对付拉力比赛的各种险恶路面环境？

A：进入水洼后车速会下降，尽量降档以配合，能躲就躲，尽量从两侧水较浅的位置通过。跳跃的话可以参考跳跃特技，掌握好落地点，不要在空中盲目挂档。本作新加入了众多雪地场景，更容易打滑，转向时提早刹车，多留富裕量！

奖杯/成就名	取得方法	成就点数	奖杯
单机模式可获得的奖杯/成就			
Platinum Trophy	取得其他所有奖杯（PS3独有）	—	白金
Into the DiRT	完成第一个Dirt Tour比赛	10	铜
Air Miles	在所有地点赢得一场比赛	15	铜
Pace Setter	驾驶拉力车型的所有类别车型完成过时间挑战比赛（Time Trial）	15	铜
Driven	使用所有分级的车辆均获得过Dirt Tour比赛的胜利	20	银
Rally Evolution	驾驶每一个年代的任意一辆拉力车都赢得过Dirt Tour比赛，“年代”分类如下：60s、70s、80s、90s、S2000s	10	铜
From DiRT to Glory	在所有的Dirt Tour赛事中获得第一名	50	金
Crash Proof	在一次Dirt Tour比赛中，将车辆彻底撞坏，然后使用Flashback倒退时间，并且最终赢的比赛胜利	10	铜
The Real Thing	在Dirt Tour比赛中，使用车内视角并且关闭HUD（抬头显示器界面）赢得一场拉力比赛胜利	10	铜
Today's Forecast is...Victory!	在所有天气状况下获得过比赛胜利	20	铜
Assistance is Futile	不使用任何辅助驾驶系统赢得一场Dirt Tour	20	铜
Self Preservation Society	驾驶Mini Cooper不撞车赢取一场Dirt Tour比赛	10	铜
Reputation Boost	完成5个额外比赛任务（Bonus Race Objective）	10	铜
The Extra Mile	完成25个额外比赛任务（Bonus Race Objective）	20	铜
Rising Talent	车手声望等级达到10级	10	铜
Shake and Bake	车手声望等级达到20级	30	铜
Eat my DiRT!	车手声望等级达到30级	50	银
Hooning Around	巴特西场地任务完成度25%	10	铜
Donut Addict	巴特西场地任务完成度50%	20	铜
Burnt Rubber	巴特西场地任务完成度75%	30	铜
Battered Battersea	巴特西场地任务完成度100%	50	金
DC Challenger	完成所有的DC Challenge	30	银
DC Silver	在所有的DC Challenge比赛中获得银牌	10	铜
DC Gold	在所有的DC Challenge比赛中获得金牌	10	银
Platinum Performance	在所有的DC Challenge比赛中获得白金牌	20	铜
Showcase Drifter	在DC Challenge的Drift Showcase模式中获得25000点漂移分数	20	铜
Perfect Sprint	在DC Challenge的Gymkhana Sprint模式中不完成一次完美比赛（Clean run，不能撞车，不使用Flashback)。	20	铜
Cool Running	在DC Challenge的Norway Speed Run中战胜Bobsleigh	10	铜
No-bot Wars	在DC CHhallenge的Smash Attack模式中撞碎所有机器人	20	铜
California Dreams	在X Games锦标赛中取得一次前三名	20	铜
Sub Zero Hero	在冬季X Game锦标赛（Winter X Game Tournament）比赛中获得前三名	20	铜
Call me Ace	在Gymkhana Championship冠军赛事中完成所有特技种类	15	铜
Gymkhana Aficionado	完成所有的Gymkhana Championship冠军赛	30	银
SuperSeries Champion	获得DC SuperSeries Championship的冠军	100	银
Gym-Carnage	在Gymkhana赛事中达到500000分	20	银
Driving School	在Gymkhana Academy中完成所有的教学关卡	10	铜
Kick Off the Training Wheels	在Gymkhana Academy中达到前三名	20	铜
Teacher's Pet	在所有的Gymknaha Academy训练关卡中获得白金牌	20	银
World Renowned	在World Tour赛事中，以第一名完成赛事并且通过DC Challenge	20	铜
在线模式下才能获得的奖杯/成就			
The Professional	完成第一次线上Pro Tour比赛	10	铜
Road Trip	和3个以上的其他玩家完成一次Joyride Online（在多人模式的Jam Session中创建游戏）	10	铜
Taking the Trophy	在在线模式的Pro Tour或Jam Session中赢得10场比赛	20	铜
The Road Ahead	在线上Pro Tour或Jam Session中完成25次游戏	15	铜
King of the Road	在核心模式下赢取一场在线比赛	10	银
Flag Stealer	在Pro Tour中的Transporter模式下，从敌队手中偷走5次旗帜	10	铜
Super Star	获得足够的FANS达到Superstar超级明星头衔	30	铜
Honorable Driver	以“Cautious”的评价完成一次在线模式比赛	10	铜
Join the Party	在多人模式的排队模式中赢得一场比赛（Pro Tour或者Jam Session都可以）	20	铜
Cheeze It!	在猫抓老鼠模式中当老鼠角色，并且你在的队伍获胜（Jam Session）	10	铜
Can't Touch This!	在Pro Tour或者Jam Session中的Outbreak模式中不受感染	10	铜
Steer Hunter	在Pro Tour的Invasion模式下不取得任何负面点数完成一次比赛	10	铜

杂志库 ZAZHIKU.COM



佣兵模式是从《生化危机3》开始引入的附属游戏，随着4、5代《生化危机》的变革，佣兵模式也变得更加火爆和刺激。3DS版的《佣兵》引入了全新的系统，耐玩度和挑战性都成倍增长。类似家用机游戏中奖杯和成就的勋章要素也很值得玩家们挑战。

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

文 苍穹 协力 KyoSquall 编 奈落 美编 NINA

系统介绍

攻略透解 GUIDE THROUGH

生化危机 佣兵 3D	Capcom	动作冒险
3DS BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D		日版
2011年6月2日	1～2人	4800日元
无对应周边		

操作一览



功能	操作（A Type）
步行	轻推滑杆↑/B+滑杆↑
跑步	重推滑杆↑
横向移动	L+滑杆←→
原地转向	滑杆←→
180°转身	滑杆↓+B
视角转动【注1】	在触摸屏右侧部分进行滑动
切换武器	十字键↑↓/点击触摸屏的武器图标
瞄准/摆放地雷	R
射击/投掷	R+Y
上弹	R+B/点击触摸屏上当前装备着的武器
瞄准中移动	R+L+滑杆
挑衅	X
表达情感【注2】	X+方向键
固有动作【注3】	Y
特殊动作【注4】	方向键→
使用回复剂【注5】	A/点击触摸屏的回复剂图标

注1：手指在触摸屏右侧滑动，配合R键瞄准可以实现小幅度快速转身，属于非常实用的上级操作技巧。

注2：情感表达惟有在DUO模式下才可以使用，方法为X键配合方向键，4个方向分别为表示Go（↑+X）、Thanks（←+X）、Come on（→+X）、Wait（↓+X）。

注3：包括开门、翻越、爬扶梯、使用体术、捡起道具等固有动作。当角色进入濒死状态时连打Y键才能慢慢恢复，而在DUO模式下，在同伴陷入濒死状态时需要靠近后按Y键进行救援。

注4：特殊动作为威斯克独有，按→后发动超能力冲刺，在冲刺的过程中按B键配合滑杆可以进行转向，最多3次，冲刺过程中按Y键则会使出飞踢攻击。

注5：角色在使用回复剂时有一定的无敌时间，利用好这一效果可以躲避BOSS的必杀攻击以及爆炸效果带来的冲击。DUO模式下靠近同伴使用回复剂的话，两人的血量会同时得到回复。

菜单功能

THE MERCENARIES

进行《生化危机 佣兵3D》游戏内容。

SPECIAL

进行《生化危机 启示录》试玩版内容。

OPTIONS

进行各种设定，其中CONTROL SETTING一项较为重要，可以设置操作方式（A～D），选择瞄准方式（TPS越肩视点或FPS第一人称视点），设置瞄准操作和瞄准速度。



1.MISSION START

开始任务。

2.CHARACTER SELECT

角色选择。在此界面下可以按X键查看角色资料、按Y键选择换装、按L键更换武器、按R键变更技能。

3.DUO

联机模式。"ロ－カルプレイ"为本地联机，"インタ－ネットプレイ"为网络联机。

4.MEDAL

勋章一览。

5.MISSION SELECT

任务选择。

战前准备

角色 & 武器选择

初始可用的角色为克里斯、吉尔、汉克，完成LEVEL1、2、3、4、5的任务后分别解锁克莱尔、瑞贝卡、克劳萨、巴瑞、威斯克。每名角色都有一种换装，具体的开启时机并不固定，玩家以高评价完成全部任务的话（S级以上），就能全部解锁了。

每名角色初始装备的武器是固定的，玩家可以在选人界面下按L

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

键，利用 3DS 主机的硬币来解锁其他人的武器，这样便能让角色自由更换武器配置了。解锁他人的武器需要花费 10 个硬币，而最下方的第 9 种武器配置为手枪 Red 9+ 双管榴弹枪，需要花费 15 个硬币才能解锁，绝对是轰杀 BOSS 的强力配置。

技能系统

在本作中，玩家可以通过给角色装备技能以获得一些特殊效果。当玩家装备着技能并完成任务后，得到的技能点数（スキルポイント）便会成为技能的经验值，经验累积足够时技能便会自动升级，效果也会有所加强。当技能成长到满级（LV3）后，还会追加一种效果。技能的经验和等级是全部角色共用的，以下是全部 30 种的技能效果说明：

图标	技能名称	效果	LV3 追加效果
	メディック	体力回复效果提升	发生会心攻击时体力小回复
	タフネス	受到的伤害减轻	击倒敌人时 Combo 时间延长
	ラック	不容易被一击毙命	拍档也有相同效果
	ハンドガンテクニック	手枪技术提升	容易发生会心攻击
	ハンドガン・カスタム	手枪性能提升	全部武器攻击力提升
	ショットガンテクニック	霰弹枪技术提升	受到的伤害减轻
	ショットガン・カスタム	霰弹枪性能提升	体力回复效果提升
	マシンガンテクニック	冲锋枪技术提升	体术威力强化
	マシンガン・カスタム	冲锋枪性能提升	爆炸范围扩大
	ライフルテクニック	狙击枪技术提升	体术威力强化
	マグナムテクニック	麦林技术提升	不容易被一击毙命
	ボマー	爆炸类武器技术提升	受到的伤害减轻
	コンバット	体术威力强化	全部武器上弹速度加快
	スマートリロード	全部武器上弹速度加快	各种情况下都能上弹
	テクニシャン	全部武器技术提升	体力回复效果提升
	フルバースト	全部武器得到强化	拍档也有相同效果
	ウエポンマスター	受到武器影响的技能强化，体力回复效果降低	不容易被一击毙命
	リバーサル	体力很少时可以使出强力的体术	全部武器装填弹药数增加
	リベンジ	体力很少时会心攻击率提升	各种情况下都能上弹
	ジャイアントキリング	给予强敌的伤害增大	全部武器上弹速度加快
	アドレナリン	受到伤害时 Combo 不容易中断	挑衅后短时间内攻击力提升
	エクステンション	残余时间较少时 Combo 不容易中断	残余时间较少时体力自动回复
	ラッキー7	时间有“7”时击倒敌人会额外增加时间	全部武器连射速度加快
	クロスレンジ	近距离击倒敌人时 Combo 不容易中断	挑衅后短时间内攻击力提升
	オールドスクール	拾取道具的瞬间不会受伤	各种情况下都能上弹
	ランディング	着地时容易把敌人卷进来	全部武器装填弹药数增加
	ブリーダー	获得的技能点数增加	受到武器影响的技能强化
	フレンドシップ	同伴在附近时体力自动回复	全部武器的攻击力提升
	サンダーボルト	体术带有电击效果	电击能把附近的敌人卷入其中
	インフィニティ7	无限使用火箭筒，但分数强制为 0	除必杀攻击外其他伤害无效

下面对部分技能进行讲解

ラック能够令角色在体力较多的情况下对部分 BOSS 如电锯老祖、电锯男的必杀攻击有所免疫，但受到必杀攻击后的伤害仍旧很大，残余体力不足时依然会被一击毙命。提升武器技术类的技能，实际效果是让角色举枪和上弹的速度变快，而提升武器性能类的技能，实际效果则是让武器的连射速度和装填弹药数上升。**スマートリロード**和**リベンジ**升到 LV3 后的追加效果，是让角色在使用体术，做出开门、爬梯等动作的同时可以进行快速上弹，非常实用！**ラッキー7**的效果是会在时间有数字 7 时杀敌增加额外的时间，LV1 增加 1 秒、LV3 增加 3 秒，但分钟为 7 时并不起作用。**サンダーボルト**升到 LV3 后，使用体术将敌人击飞的话，其会发生雷暴并产生电流把附近的敌人卷入其中，范围杀伤力极强，但电流杀死的敌人并不算体术杀敌。**インフィニティ7**配合克劳萨的初始武器配置，便能无限使用火箭筒，但是分数固定为 0，想要令其升级的话必须要靠连杀数来增加技能点，升到 LV3 后的追加效果游戏中并未写明，实际上会对除 BOSS 的必杀攻击外的其他伤害完全免疫。

战斗要点

时间柱 & 奖励沙漏





佣兵模式的基本目标是在限定的时间内尽可能多地击杀敌人，倒计时为 0 时游戏自动结束并计算得分。在地图场景中除了弹药和药草之外，还有两种特殊的道具：时间柱与奖励沙漏。前者可以延长一定的时间，有 30、60、90 秒三种；后者的作用是在 30 秒的有效时间内（画面右上方会显示 Combo Time 字样），玩家每击杀一名敌人都能得到 1000 分的额外奖励。在熟悉了每关的场景结构后，根据时间柱与奖励沙漏制定行进路线也是冲击高分的最基本环节。



连杀加成 & 体术奖励

当玩家击杀一名敌人后，在10秒钟的时间内再度击杀敌人，就能累积连杀数（Combo），而随着连杀数的不断累积，玩家每次杀敌都能得到额外的连杀加分（具体分值参看下文的计分细则部分）。混乱的战况下，在确保自己安全的同时如何保证连杀数不断，也是玩家成为高手的必经之路。

玩家在攻击敌人的头、手、脚部后有机会令其陷入硬直状态，此时迅速上前按Y键便能发动体术，而发动体术的过程中角色是处在无敌状态的。如果能用体术击倒敌人，系统会延长5秒钟的时间，不要小看这短短的5秒，在本作中1秒便是1000分，“分秒必争”是玩家在游戏的过程中需要牢记于心的。



体术系统

角色发动体术根据敌方硬直状态以及玩家站位的不同有所差异，对于倒地的敌人而言，如果玩家在其头部附近发动体术，则有很高的几率能够将其爆头。DUO模式下两位玩家间发动连携体术的前提条件是第一击不能把敌人打翻或打死，而如果能达成3连体术，角色在第3次攻击时会使出大威力的终结技。其实在单人模式（SOLO）下玩家也是有机会发动终结体术的，当角色面对处在硬直状态的电锯老祖和机枪男，就会自动使出终结技，而装备了技能“リバ－サル”且处在红血状态的话，角色的每一次体术都会使用终结技，可以说威力与危险并存。下面是全部8名角色的体术一览：

	克里斯	吉尔	瑞贝卡	克莱尔	汉克	巴瑞	克劳萨	威斯克
头部	ストレ－ト	上段蹴り	プッシュアウト	ワンツ－・ハイ	エルボ－ストライク	ヘッドバット	回し蹴り	先崩掌打
手部・正面	フック	回し蹴り	催泪スプレ－	フォ－ルハイ	暗器蹴り	ジャブ	斩り上げ	平进掌打
手部・背面	キック	后ろ回し蹴り	ヒップ	バックフックキック	暗器斩り	ニ－キック	タックル	背流脚
脚部・正面	アッパ－	蹴り上げ	ジャンプパンチ	アッパ－コンビネ－ション	始末	ロ－キック	毒针	升甲掌打
脚部・背面	ネックツイスト	首ひねり	グラップルニ－	ネックキック	处刑	ガンストック	スロ－トスリット	猛冲脚
倒地	ストンプ	两膝落とし	サッカ－ボ－ルキック	ストンプ	トリプルタップ	マグナム	スタブナイフ	葬送脚
终结技・正面	フィニッシュブロ－	圆转脚	电气ショック	ダブルシュ－ト	サイスシュ－ト	ハリケ－ン	ドロップキック	霸碎双刚掌
终结技・背面	リバ－スナックル	车轮脚	电气ショック	ダブルシュ－ト	サイスシュ－ト	ハリケ－ン	ドロップキック	狱突

角色体术分析

克里斯的体术中，最有威力的莫过于打脚绕背后使出的“ネックツイスト”，一击必杀的同时也确保了敌方不会爆虫，配合默认武器配置中威力不大的手枪F92，可以有效地控制寄生虫的数量。吉尔的体术威力一般，对倒地敌人追击的“两膝落とし”较为实用，而“首ひねり”则与克里斯的扭脖子攻击有异曲同工之妙，能够防止敌人爆出寄生虫。没有了范围性火焰攻击的瑞贝卡相比《5 AE》被削弱了不少，两次体术才能击倒一个敌人是常有的事，战斗中要多用打腿绕后的“グラップルニ－”，她的终结技对于电锯老祖这样的强力BOSS能够造成巨大的杀伤。克莱尔的体术比较有特点，正面使出的“ワンツ－・ハイ”和“アッパ－コンビネ－ション”属于两段攻击，玩家可以在体术过程中通过推动滑杆来取消第二段攻击，这也让克莱尔在使用上更加灵活多变。虽然没有了4代的“扭头”神技，汉克的“死神”称号依旧不是浪得虚名的，打腿后正、背面的体术都是一击必杀的，不过发招和收招的速度略慢，对于倒地敌人的追加枪击“トリプルタップ”则是不耗费弹药数的。巴瑞大叔的“铁头功”早已是威名远扬，他对于倒地敌人拔出麦林的攻击最为强力，一击必杀的同时也不消耗弹药数，而终结技“ハリケ－ン”的攻击范围和距离都十分优秀，合理运用的话能在打击BOSS的同时清掉周围的杂兵。虽然没有了4代中变身后的手刀攻击，但这一点也不影响克劳萨的强势，打腿后正面和背面的攻击都是一击必杀的，而其中又以“毒针”最为好用，出招快、威力大，要勉强找个缺点的话就只有目标是单体这一点瑕疵了。5代佣兵的风云人物威斯克遭到了弱化，打头后的“先崩掌打”出招极慢，如果不能通过走位“一次推二”的话实在是有些不划算，不过由于超能力仍在，通过快速冲刺杀死爬行寄生虫、母鸡等单位时得到的时间加成是其他角色所无法享受的。

战后评价

计分细则

下面让我们看一看本作的计分规则，首先每名敌人都有各自的基本分，成功击杀后就能立刻得到。完成每关的任务目的后，剩余的时间也会计入总分，具体公式为：剩余秒数 ×1000、毫秒数 ×100，分数的最后1位数随机生成。除了前面介绍过的奖励沙漏带来的额外分外，最为重要的就是连杀数所能提供的分数加成，具体参看表格。当玩家在10 Combo时击倒普通敌人能得到500的连杀加分，而在50 Combo以上时每杀1人都将得到1000分的加分，击杀BOSS时的奖励更多。因此保持高连杀数并在完成任务时剩余尽可能多的时间，就是获取高分的关键因素。



基本分

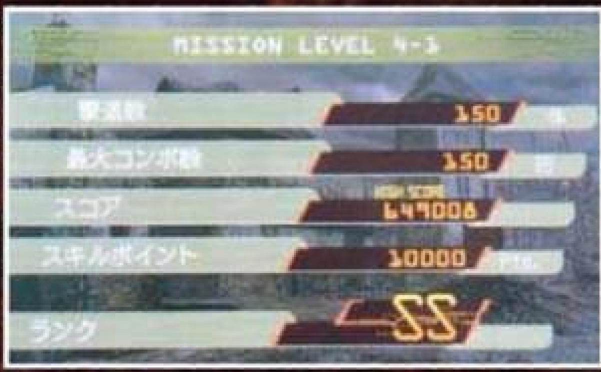
敌人	分值
村民	300分
邪教徒	400分
士兵	400分
爬行寄生虫	400分
普通寄生虫	800分
甲壳寄生虫	900分
黑胖子	1000分
母鸡	2000分
斧男	5000分
电锯男	7000分
机枪男	10000分
盲眼铁爪	10000分
红斧男	15000分
电锯老祖	15000分
蝙蝠型生化兵器	35000分

连杀加分

Combo数	击杀普通敌人	击杀BOSS
2	+20分	+500分
3	+50分	+1000分
4	+100分	+1500分
5	+200分	+2000分
6	+250分	+2500分
7	+300分	+3000分
8	+350分	+3500分
9	+400分	+4000分
10～19	+500分	+4500分
20～29	+600分	+5000分
30～39	+700分	+5500分
40～49	+850分	+6000分
50以上	+1000分	+7000分

过关评价

过关后系统会根据玩家的得分予以评价，评价越高，获得的技能点数越多。另外，过关评价还关系到技能的获得以及部分勋章，因此在每关中都力争达到SS级评价，是玩家们的基本目标。下面是单人模式下分数和评价的关系，注意其中不包括4-5和EX9两个任务，这两关是生存模式，最后的评价与玩家击退了多少波敌人有关，想要拿到SS评价需要将15波敌人尽数击倒。



SOLO LV1 ~ LV5	LV	EX
D	0 ~ 9999	0 ~ 29999
C	10000 ~ 19999	30000 ~ 49999
B	20000 ~ 39999	50000 ~ 69999
A	40000 ~ 59999	70000 ~ 89999
S	60000 ~ 89999	90000 ~ 119999
SS	90000 以上	120000 以上

任务攻略

每级别的最后一个任务为升格任务，有“↑”号表示，玩家以B级以上评价通过升格任务后，才能开启下一个级别的任务。部分升格任务需要玩家先完成该级别的其他任务才会出现，而任务是否顺利完成可以通过地图上有无追加一颗★来判断。

MISSION LEVEL 1

【1-1】

地图：集会场
BOSS：无
限制时间：2′ 30″
目标：触碰20个标志物

教学关卡，按照闪光的顺序触碰所有的标志物即可过关，找不到目标时注意参看下屏幕的小地图。由于没有其他加分方法，想要SS必须让剩余时间在1分30秒以上。

【1-2】

地图：集会场
BOSS：无
限制时间：2′ 15″
目标：打爆8处油桶

依旧是教学关卡，打爆所有的油桶即可过关，注意不要离得太近被爆炸波及到。标志物只是提示玩家行进路线的，并不需要刻意去触碰。剩余时间1分30秒以上方可获得SS评价。

【1-3】

地图：集会场
BOSS：无
限制时间：2′ 00″
目标：击倒5名敌人

地面上有大量的药草，无需担心回复问题。敌人是从玩家初始位置正前方左右两侧的围栏后依次跳出来的，向前跑两步就地迎敌即可。虽然连击系统尚未开启，但体术击倒的时间加成还是有效的，尽量把敌人打出硬直后用体术解决。5名村民只有1500分，因此追求SS评价还是得确保剩余时间在1分30秒以上。



MISSION LEVEL 2

【2-1】

地图：集会场
BOSS：无
限制时间：1′ 30″
目标：击倒15名敌人

与1-3基本相同，只不过同时出现的敌人数略有增多。敌人会自行攻来，玩家在广场处准备好迎敌即可。接下来依旧是练习用体术杀敌增加时间，上弹时注意控制走位，不要陷入村民的包围圈。SS的评价需要把剩余时间控制在1分25秒内。

【2-2】

地图：集会场
BOSS：无
限制时间：1′ 00″
目标：击倒20名敌人

玩家初始位置正面以及巴士残骸顶部各有两个时间柱，分别为60秒和30秒。由于连击系统依然没有开启，再加上部分村民并不会主动攻过来，这里建议边吃时间边用体术杀敌。剩余时间在1分24秒可以顺利拿到SS，还是比较宽松的。

【2-3】



地图：船首甲板
BOSS：无
限制时间：3′ 00″
目标：击倒25名敌人

船板地图的地形要比集会场复杂不少，高低错落，玩家需要多跑几遍来熟悉地图。敌人的攻击欲望会有所加强，3个时间柱都是60秒。

本关新出现的黑胖子非常耐打，双拳攻击也非常有力，看到他后直接用大威力的武器或手雷轰出硬直再迅速配合体术击破。另外要注意黑胖子爆炸时的威力非常大，一定要及时撤出危险区域。本关敌人是不停刷的，只要击倒25个即可，想争取高分的话除了快速杀敌外，也可以挑1000分的黑胖子下手。

MISSION LEVEL 3

【3-1】

地图：导弹设施
BOSS：无
限制时间：2′ 15″
目标：击倒15名敌人

一开始群聚在油桶旁边的村民可以一枪解决，然后转身向左一路前行。本关固定的几个敌人会爆寄生虫，除了要注意使用闪光弹以外，利用角色的特定体术，如克里斯、吉尔的扭头技可以有效地防止爆虫，不过虫子的800分就拿不到了。杀敌方面最高为6500分，因此SS评价需要把剩余时间保证在1分24秒以上。

【3-2】

地图：矿山
BOSS：无
限制时间：1′ 30″
目标：击倒10名敌人

初次来到矿山场景，把外部的两名敌人干掉后就可以向洞内挺进了。本关是体术的教学关，体术杀敌+5秒也是延长时限的基本，相

杂志库

信玩家们都早已经驾轻就熟了。由于没有时间柱，想要保证在 1 分 27 秒内完成任务拿到 SS 评价全凭体术杀敌的熟练程度，敌人较多时可以直接用闪光弹炸出硬直，免去瞄准的时间。

【3-3】

地图：矿山

BOSS：无

限制时间：1′ 30″

目标：击倒 20 名敌人

本关开始出现连杀系统以及奖励时间沙漏，从洞内向外杀出时尽量保证 Combo 数不要断，这样杀死敌人时的基本分会逐渐提升。而洞内和洞外各有 1 个奖励沙漏，在效果时间内每杀 1 个敌人多加 1000 分，利用好的话同样能得到不少的额外分，拿到 90000 分以上获得 SS 评价应该不难。

【3-4】

地图：集会场

BOSS：无

限制时间：2′ 00″

目标：击倒尽可能多的敌人（共 100 人）

本关便是 4、5 代佣兵的基本形式——在限定时间内尽可能地击杀敌兵。场景内共有 4 个时间柱：场景两端各 1 个 30 秒，两个房间内各 1 个 60 秒，奖励沙漏则位于水渠中。由于没有 BOSS 干扰，只要小心比较耐打的黑胖子。玩家在拿完全部时间后专心杀敌、确保 Combo 数即可，注意不要只待在原地打，要积极跑位主动寻找敌人。

【3-5】



地图：孤岛

BOSS：B.O.W

限制时间：1′ 00″

目标：击倒 BOSS

本关是一场 BOSS 战，所要面对的是 5 代的蝙蝠型生化兵器。一开始不急着进攻，先把场景内的时间和道具都回收一下，30 秒和 60 秒的时间柱各有两个，地雷则是本关的重中之重。跟 BOSS 要保持一定距离，以免被冲撞攻击波及，而它在视野里消失后要注意地上扬起的尘土，一会儿它便会从该处钻出。利用场景中的油桶和地雷把 BOSS 炸翻后，迅速靠近其尾部位置，对着没有外壳保护的腹部用大威力的武器猛攻；它飞在空中时攻击其尾部也能令其掉到地面，并同样会产生硬直。爬行寄生虫一枪就能击杀，打死后会掉落一些补给品，而一旦被它们缠住就要快速准确地用按键进行挣脱，免得浪费时间。BOSS 的分数高达 35000，因此剩余时间有 55 秒以上即可达成 SS。

MISSION LEVEL 4

【4-1】

地图：村庄

BOSS：盲眼铁爪

限制时间：2′ 00″

目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

进入 4 级任务后难度开始提升，场景中共有 5 个 60 秒的时间柱，双层房屋的背面以及村子西南角则各有 1 个奖励沙漏。邪教徒的 HP 相较村民略高，带有羊角面具的敌人头部并非是无敌的。每杀 40 人本关的 BOSS——盲眼



铁爪就会出现，他虽然没有视觉，但能够依靠枪声来判断玩家的位置，原地摆出姿势后右爪的突刺攻击威力也非常大。从正面攻击几乎无法对 BOSS 造成伤害，常规打法是用爆炸性的武器造成其硬直后，集中火力攻击其背部的弱点位置。

【4-2】

地图：导弹设施

BOSS：无

限制时间：2′ 00″

目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

本关没有 BOSS，场景内有 30、90 秒的时间柱各两个、60 秒的时间柱 3 个，还有两个奖励沙漏。村民的爆虫率不低，注意收集掉落的闪光弹，建议连杀时预留出对付爆虫等突发情况的时间。遇到黑胖子突袭、场面较为混乱的时候也可以用闪光弹解围。由于地形较大，再加上还有高低差，较远处的敌人经常是原地不动的，玩家除了要积极移动外，视野也要尽量开阔，Combo 数快断时利用好场景内的爆炸物以及狙击枪等远程武器。

【4-3】

地图：孤岛

BOSS：机枪男

限制时间：2′ 00″

目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

再次来到孤岛，场景比 3-5 大了不少，共 5 个时间柱（30、90 秒各 1 个，60 秒 3 个），其中有两个在高处，要尽早过去拿取。两个奖励沙漏的位置都比较隐蔽，在阴影处不太容易被发



现。本关的敌人由爬行寄生虫和士兵组成，前者造不成多大伤害，不过一旦被它缠住就很容易遭到周围敌人的趁机攻击，连杀数也很可能会中断，务必第一时间消灭（闪光弹也可以速杀）；士兵全部带有武器且攻击欲望强烈，被电棒击中的话不但伤害巨大，且会有短时间的硬直，手持火箭筒的士兵更是非常大的威胁，当听到“滴滴滴”的音效时就表示被火箭筒锁定了，一定要迅速移动，个别士兵被打死后还会浑身膨胀并发生爆炸，注意别被波及；另外部分士兵会装着防弹衣、护腿板或面罩，能够完全防御住相应位置的攻击，面罩还有不吃闪光弹的特性。BOSS——机枪男会在玩家杀到 40 ~ 50 人时登场，远程的机枪扫射和近身攻击威力都很大，还会投掷手雷，背部的弹药箱也有抵挡子弹的功效。BOSS 的弱点在于头部，别看他带着墨镜，闪光弹还是同样奏效的，打出硬直后果断上前配合大威力的体术击杀。

【4-4】

地图：集会场

BOSS：电锯男

限制时间：2′ 00″

目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

本任务内的时间柱分配依然是 30、90 秒各 1 个，60 秒 3 个，两个奖励沙漏则分别位于巴士残骸后

的小屋、以及水渠上方的小屋内。村民们的武器丰富了不少，酒瓶、铁铲、铁锹、弓弩、炸药等一应俱全，当其做出攻击姿势时适当后退可以顺利避开，提前点射也可以阻止其攻击，点燃炸药的敌人用体术杀死后，炸药的爆炸范围是不会伤及自己的。BOSS 电锯男登场的时间较早，大概在 30 人杀左右便会刷出，当耳边传来电锯的轰鸣声时就要有所准备了。BOSS 的弱点在头部，当其发出狂叫声后的一锯子是必杀的，安全起见还是利用爆炸让他陷入硬直后再猛攻头部。

【4-5】

地图：船首甲板
BOSS：电锯男 + 机枪男 + 盲眼铁爪
限制时间：3′ 00″
目标：击倒尽可能多的敌人（共 15 波）

本关是生存任务，玩家需要面对 15 波的敌人，每杀光一波敌人系统会自动延长一定的时间。虽然不一定要撑到最后，但至少要达到 B 评价以上才能开启 LEVEL 5，以下是全部 15 波的敌人配置：1. 村民 10 人；2. 村民 + 邪教徒 10 人；3. 邪教徒 + 士兵 10 人；4. 村民 + 邪教徒 + 士兵 10 人；5. 村民 8 人 + 电锯男 ×2；6. 士兵 15 人（会爆虫）；7. 村民 + 黑胖子 15 人；8. 邪教徒（会爆虫）+ 黑胖子 15 人；9. 邪教徒 + 士兵 + 黑胖子 15 人；10. 士兵 + 黑胖子 13 人 + 机枪男 ×2；11. 村民 14 人 + 电锯男；12. 士兵 13 人 + 电锯男 ×2；13. 邪教徒 13 人（会爆虫）+ 电锯男 ×2；14. 村民 13 人 + 电锯男 + 机枪男；15. 士兵 12 人 + 机枪男 + 盲眼铁爪 ×2。

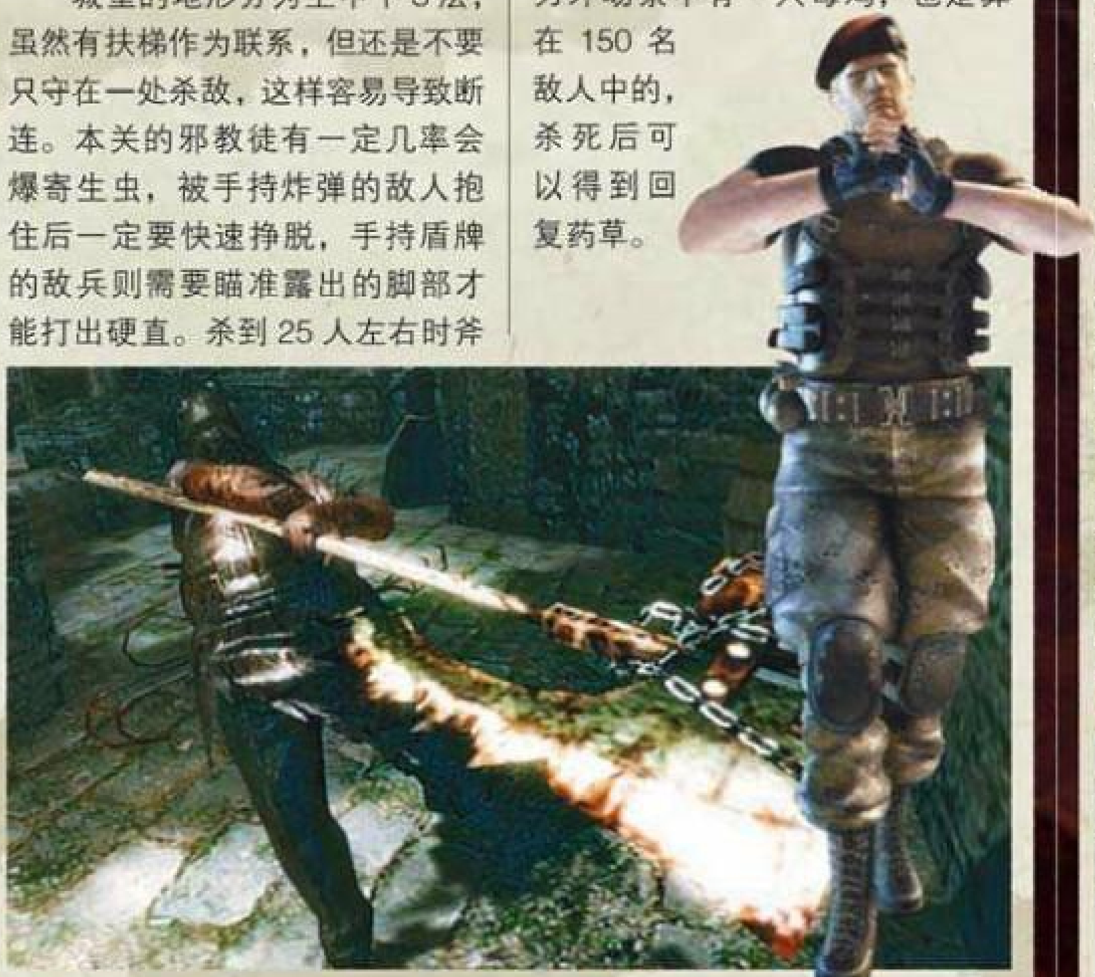
每两波敌人刷出的时间会有一定间隔，因此玩家不必太追求连杀，重要的是在杂兵战的过程中收集弹药，并尽量利用体术杀敌来延长时间，为 BOSS 的出现做准备。由于敌人和 BOSS 都是之前任务出现过的，这里就不再重复说明打法了，感到困难也不必心急，可以等以后有强力技能和武器配置后再来挑战！

MISSION LEVEL 5

【5-1】

地图：古城
BOSS：斧男
限制时间：2′ 00″
目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

城堡的地形分为上中下 3 层，虽然有扶梯作为联系，但还是不要只守在一处杀敌，这样容易导致断连。本关的邪教徒有一定几率会爆寄生虫，被手持炸弹的敌人抱住后一定要快速挣脱，手持盾牌的敌兵则需要瞄准露出的脚部才能打出硬直。杀到 25 人左右时斧男便会登场，而且是两个同时刷出，本关共有 8 个。如果碰到两个斧男同时攻来的情况可以先用手雷把他们炸出硬直，再利用大威力的武器瞄准头部或背部进行猛攻，速杀一只后压力就会锐减，之后再如法炮制对付另一只即可。另外场景中有一只母鸡，也是算在 150 名敌人中的，杀死后可以得到回复药草。





【5-2】

地图：矿山
BOSS：电锯老祖
限制时间：2′ 00″
目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

矿山的结构分为内外两部分，刷敌规律也是如此，感觉洞内的敌人不多时就要慢慢向洞外移动，以防“卡怪”导致前功尽弃。本关中洞内有两个时间柱、洞外 3 个，奖励沙漏内外各一，母鸡的初始位置则在洞穴内。“村民 + 爬行寄生虫”的组合并不算难对付，任务的真正难点在于 BOSS——电锯老祖，玩过 4 代的玩家都一定对其恐怖的实力印象深刻：老祖挥动的双层电锯是一击必杀的，而且移动非常迅速，虽然弱点在头部，但没有过硬的基本功和大威力的武器是很难准确命中并打出硬直的，死在其手上的次数多了，玩家可能连听到那种电锯独特的轰鸣声都会心惊胆寒。在 20 人时电锯老祖便会从洞内刷出，本关共有 5 个。正如前面所述，有手炮、狙击枪等大威力的武器射击头部可以让老祖陷入硬直，但需要冷静的心理和极强的瞄准能力，而且周围的村民和寄生虫也会造成不小的干扰。稳妥的打法还是利用手雷、地雷以及场景中的油桶爆炸产生的冲击令其陷入硬直，再上前对准头轰并以接上一记体术，随后向后撤离继续利用爆炸牵制，如此反复可以较为安全地将其击倒。本关的母鸡在洞穴深处 60 秒的时间柱附近，不要漏了。

【5-3】

地图：船首甲板
BOSS：盲眼铁爪
限制时间：2′ 00″
目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

被集装箱分隔开的甲板依然属于较为复杂的地图，时间柱方面较为厚道：3 个 60 秒、3 个 90 秒。母鸡的初始位置在地图东南角，敌人会在几个区域中轮流刷出，因此杀敌的路线要制定好。士兵的武器攻击伤害较大，虽然爆虫率不高，但由于配置中没有闪光弹，玩家还是要预留出对付寄生虫的时间，另外面对手持坚固防护盾的士兵时，不要妄想从正面把盾牌轰烂，手雷和地雷才较为有效。BOSS 方面依旧是“听声辩位”的盲眼铁爪、共 5 只，杀到 15 人后就会早早地刷出第一只，玩家要提前准备。如果不能尽快杀掉，而是转而与杂兵展开周旋的话，很快就会刷出第二只了。

【5-4】

地图：监狱
BOSS：斧男
限制时间：2′ 00″
目标：击倒尽可能多的敌人（共 150 人）

监狱也属于较为复杂的一张地图，刷兵点也较为散落，不熟悉地形和刷兵规律的话的话连杀数很难提升到较高的水平。斧男的打法相信玩家们都很熟悉了，一共有 5 个且是依次出现的，压力不算大。本关的士兵会爆出甲壳型的寄生虫，其上半身是完全无敌的。一般要利用大威力的武器打脚部令其出现硬直，随后在向它张开的“嘴”中猛轰。如果遇到有装护腿的士兵这招就不怎么好使了，闪光弹和地雷对这种寄生虫都有秒杀的功效，无需吝惜。另外，母鸡位于地图东北下层的鸡圈中。

【5-5】

地图：孤岛
BOSS：斧男 +B.O.W
限制时间：2′ 00″



目标：击倒 BOSS

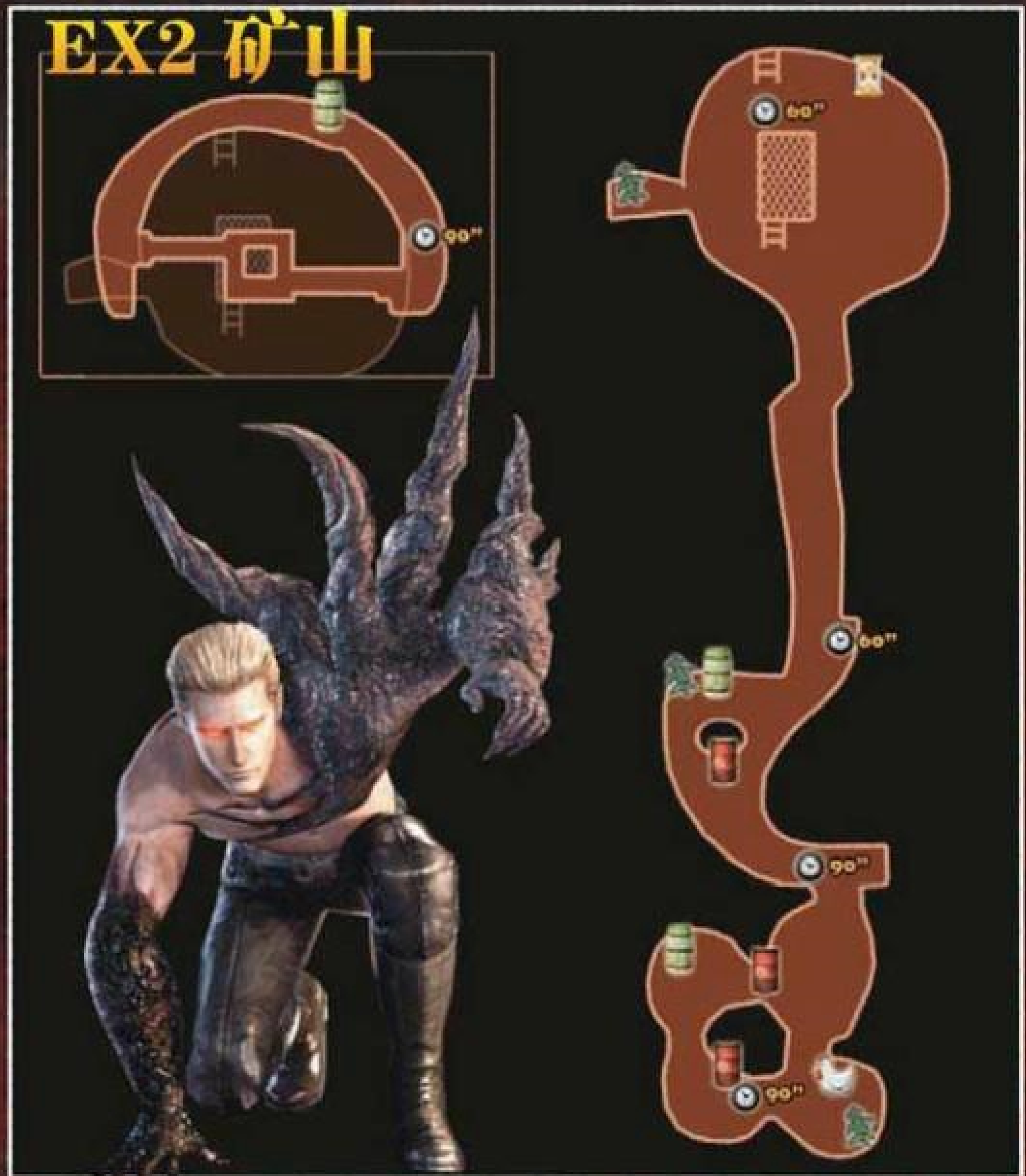
再次要面对蝙蝠型生化兵器，不过一开始先要解决掉地图上的两个斧男，再击倒十三个邪教徒后 BOSS 就会登场，地图两端也会再度刷出两个斧男。由于此后斧男是会不断刷出的，因此拿完时间柱后就集中注意对付蝙蝠型 BOSS 吧。其实打法上与 3-5 没有什么不同，只是 BOSS 的体力更加多，而且周围的干扰多了不少。注意不要在过于狭窄的地段摆放地雷，否则纵使炸翻 BOSS 也会被它挡住路而无法绕到弱点位置。这里建议玩家使用巴瑞，待 BOSS 硬直时冲上前利用大威力的手炮对准尾部猛轰，如果准确命中的话 5 发以内就可以令其归西。完成本任务并看完职员列表后，EX 级的任务便会开启了！

LEVEL EX

EX 级任务的形式类似于 4、5 代的佣兵，以地图区分，完成前 8 张地图后会出现生存模式的 EX9。任务的整体难度大幅提升，比起家用机版有过之而无不及；BOSS 基本都是两两登场的，敌人的血量更多，攻击力也有所强化，比如盲眼铁爪的前冲攻击变成了一击必杀的，玩家们一定要多加小心。下面给出前 8 个任务的详尽地图，每张图都有一只母鸡，敌人总数都是 150 个，打法就不再重复叙述了，留给玩家们自行挑战。

EX9 依旧是生存模式，但敌人更加强力，下面是全部 15 波的敌人配置：1. 村民 10 人；2. 士兵 10 人；3. 邪教徒 10 人；4. 爬行寄生虫＋村民 10 人；5. 士兵 7 人＋电锯男 ×3；6. 村民＋黑胖子 15 人；7. 手持炸弹村民（会爆虫）14 人＋斧男；8. 士兵（会爆甲壳寄生虫）14 人＋电锯男；9. 手持火箭筒邪教徒 15 人；10. 村民 12 人＋盲眼铁爪 ×3；11. 士兵 12 人＋斧男 ×3（两黑一红）；12. 手持炸弹邪教徒 11 人＋电锯男 ×4；13. 邪教徒 12 人＋斧男 ×2＋机枪男；14. 村民 12 人＋斧男（红）×2＋机枪男；15. 士兵（会爆虫）13 人＋电锯老祖 ×2。本关的重点不是体术或连杀，而是存活，毕竟一旦失败就得重头再来。在面对手持炸弹、火箭筒等危险品的敌人时，从远处将其安全地干掉才是上策。会秒杀招式的 BOSS 也要尽量与他们保持距离，尤其是最后一波的两个电锯老祖要小心应对，以免功亏一篑。











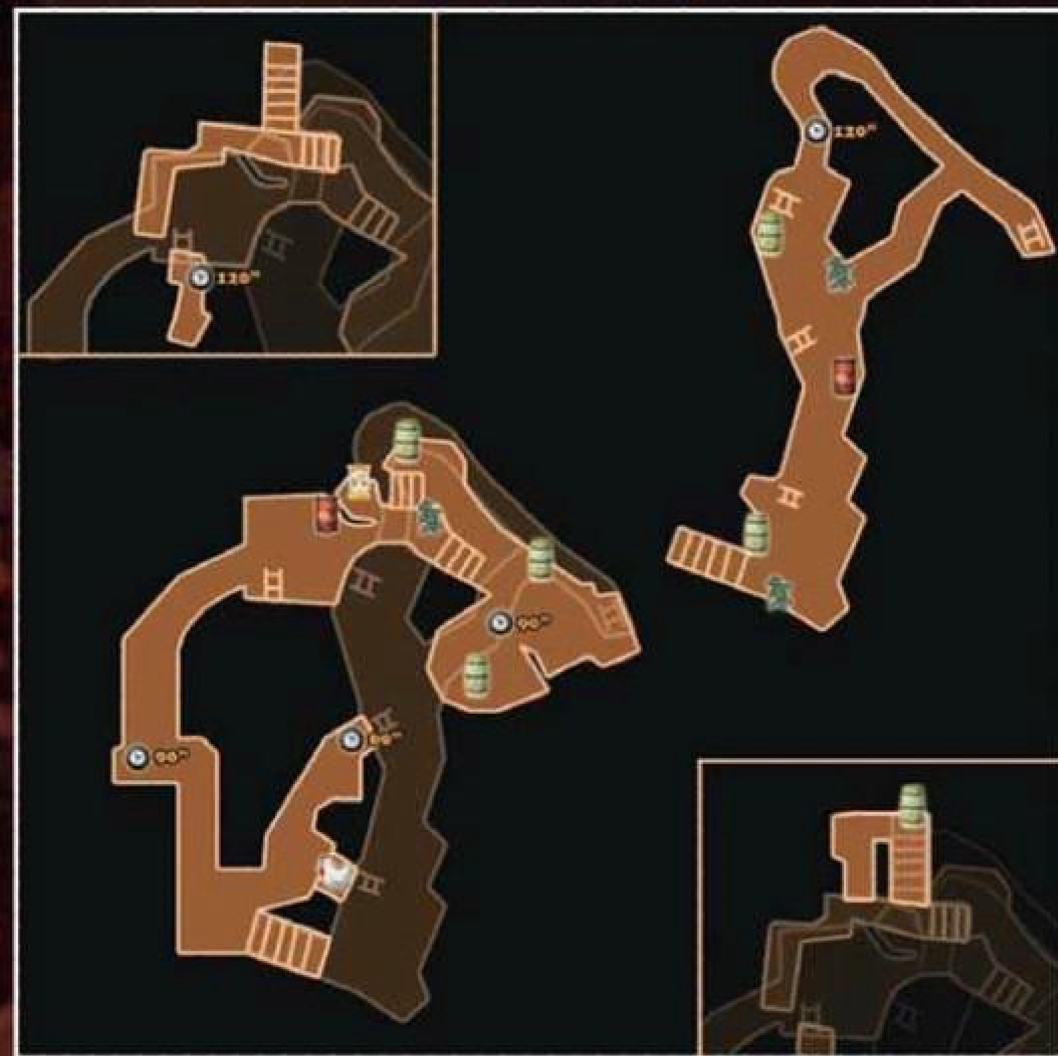
EX4 古城



EX5 集会场



EX6 孤岛



EX7 导弹设施





杂志库



EX8 监狱



勋章列表

本作中的勋章系统类似次世代家用机的成就、奖杯系统，玩家在达成一定条件后就能解锁。由于勋章分为左右两页，下表也以 L 和 R 对勋章进行编号，方便玩家们进行查找。



编号	勋章名称	获得方式
L1-1	ニュ－カマ－	MISSION LEVEL 1 全任务完成
L1-2	ビギナ－	MISSION LEVEL 2 全任务完成
L1-3	ル－キ－	MISSION LEVEL 3 全任务完成
L1-4	ベテラン	MISSION LEVEL 4 全任务完成
L1-5	キャプテン	MISSION LEVEL 5 全任务完成
L2-1	ヒ－ロ－	MISSION LEVEL Ex 全任务完成
L2-2	S.T.A.R.S.	全任务完成且获得 A 以上评价
L2-3	オリジナルイレブン	全任务完成且获得 SS 评价
L2-4	グッドコンビネ－ション	DUO 模式下完成任务
L2-5	パ－フェクトアライアンス	DUO 模式下完成任意任务且获得 SS 评价
L3-1	オ－バ－キル	MISSION LEVEL 4 以上的任务中击倒全部敌人
L3-2	パ－フェクトボディ	MISSION LEVEL 4 以上的任务中无伤过关
L3-3	コンボル－キ－	MISSION LEVEL 4 以上的任务中达成 50 Combo
L3-4	コンボヒ－ロ－	MISSION LEVEL 4 以上的任务中达成 100 Combo
L3-5	アイアンフィスト	保持 Combo 数不中断过关
L4-1	アグレッシブサバイブ	生存任务中抵挡住 10 波进攻
L4-2	パ－フェクトサバイブ	生存任务中抵挡住 15 波进攻
L4-3	スキルキャプタ－	获得 15 种技能
L4-4	スキルスミス	除了インフィティ 7 以外，其他 29 种技能尽皆升到 LV3
L4-5	キルオブサウザンド	累计击倒 1000 名敌人
L5-1	ツ－プラトン	DUO 模式下，一次任务中达成 5 次以上 3 连体术
L5-2	ミ－トシャワ－	用手榴弹 1 次性击倒 3 名敌人
L5-3	チャリオット・オブ・ファイア	移动总距离超过 50km
L5-4	ライク・ア・フェニックス	SOLO 模式下从濒死状态恢复累计 50 次
L5-5	プロバケ－タ－	在敌人附近挑衅累计 30 次
R1-1	トリックシュ－ト	击落敌方的投掷物累计 20 次
R1-2	デスマ－チ	连续 14 天都有进行本游戏
R1-3	デッドライジング	累计击倒 53594 名敌人
R1-4	キャラコンプリ－ト	全角色解锁
R1-5	コスチュ－ムコンプリ－ト	全服装解锁
R2-1	チキンハンタ－	第一次杀死母鸡
R2-2	DUO デビュ－	初次游玩 DUO 模式
R2-3	マ－セナリ－ズ	使用过全部角色（包括两套衣服）
R2-4	ロケ－ション　コンプリ－ト	在全部地图游戏 1 次以上
R2-5	ビ－トダウン	对硬直状态的敌人使用体术并将其击倒
R3-1	ヴィ－クポイント	用闪光弹击倒寄生虫
R3-2	クリティカルスナイプ	爆头累计 100 次以上
R3-3	パ－フェクトショット	一次也没有射失（命中率 100%）的情况下过关
R3-4	バナナスリップ	击倒正在奔跑的敌人令其翻滚
R3-5	マインシュ－ティング	主动攻击地雷将其引爆
R4-1	コンパットフリ－ク	用出 1 名角色的所有体术
R4-2	マグマダイバ－	将敌人击落到熔岩中
R4-3	デモリション	攻击敌方的炸药将敌人击倒
R4-4	ビハインドストライク	命中斧男（黑 / 红）或盲眼铁爪背部的弱点
R4-5	ライフセ－バ－	DUO 模式下初次将拍档从濒死状态下救起
R5-1	ネイキッド	MISSION LEVEL 4 以上的任务中不使用技能过关，且获得 A 以上评价
R5-2	オンリ－ワン	MISSION LEVEL 4 以上的任务中只使用 1 种武器过关
R5-3	ノ－タ－ン	不使用 180° 转身完成任务
R5-4	ノ－　ギブアップ	Continue 累计 30 次
R5-5	キャラパン	DUO 模式下进行游戏 50 次

下面对部分勋章的拿法进行简单讲解：“ツ－プラトン”需要在联机模式下才能达成，最合适的目标就是皮糙肉厚的黑胖子，两位玩家利用闪光弹炸出硬直后迅速上前进行体术的连携攻击，很快便能达成。“トリックシュ　ト”的勋章可以找手持利器的邪教徒刷取，只要与他们保持一定距离，其就会主动把手中的武器丢过来了。要求命中率 100% 的“パ－フェクトショット”勋章看似很难，其实在 1-3 就能拿到，该任务下一共只有 5 名敌人；在拿取“コンパットフリ－ク”勋章时要结合系统部分的体术一览表，把角色对于不同部位的体术尽皆使出，另外也不要忘了终结技。本作的 8 张地图中只有监狱下层的中心区有熔岩，“マグマダイバ－”的勋章就要在那里靠击飞型的体术拿取。“デモリション”勋章需要等敌人把炸药丢出来后再打爆才能获得。而最后的“キャラパン”勋章并不要求联机完成50次任务，只要成功联机 50 次即可，中途断线也仍然是会累积次数的。





老板！我要三份特典！

金馆长提供

多边趣闻



以擦边球闻名的战棋游戏(其实个人以为这部分游戏以后单分出来叫一类游戏比较好，就叫CBQ类吧，呵呵)《女皇之门 混沌螺旋》最近公布了预约特典：16张绘有客串参战角色的喷血私密生活照的画像(随机附赠)和PSP收纳包等等，画面上的少女都极为暴露，除了一些搓板身材的没的可露之外其余的姐妹都是职业精神十足，该露的坚持露(这里只列举一些不会导致金馆长被扣奖金的图像……)！除此之外，预约特点还包括了一个巨大的手提袋，上面绘有精美图案(关键词，星云锁链)。实为秒杀部分玩家之利器。

这个可以有！老板给我拿三张来！我都跃跃欲试了！



《东方神灵庙》介绍

洛克提供

多边趣闻



各位读者好，本期的多边共享中洛克将继续给大家带来一些有趣的同人游戏介绍，本次向大家介绍的就是"《东方 Project》系列"的最新正统续作——《东方神灵庙》。作为系列的第13部作品，游戏自然是传统的射击类。由于考虑到一年一部新作的发行速度和多年来玩家群体的变化，本作除了继承系列的高难度外，还引入了全新的"灵魂系统"，只要在战斗中使用灵界能量发动该技能，角色就会进入灵界，此时角色不仅会处于无敌状态，还能使用小神灵辅助玩家。除此之外，魂魄妖梦再度变为可操控角色，她的强势回归想必又会给各位触手们带来无限挑战的动力吧？

游戏目前只放出体验版，如果不出意外，正式版应该会在今年的C80展上与大家见面。想体验试玩版的玩家可以前往本作的官网下载安装包(如果觉得速度过慢可以自行在互联网上搜索相关资源)。

三国杀《一将成名》扩充包武将简介

狼来了提供

多边趣闻



脆薯条之前曾介绍过三国杀的两个特殊武将，而刚刚推出的《一将成名》武将扩充又令三国杀再次成为众玩家的热门话题。

作为一个三国杀的常年Loser，笔者也经不住诱惑和朋友试玩了这个来自民间的新版武将扩充，其中一个较为特殊的武将——张春华，她的技能设定颇具争议。

张春华为3体力武将，拥有两个技能：

<绝情>锁定技，你造成的伤害均为体力流失。

<伤逝>除弃牌阶段外，每当你的手牌数小于你已损失的体力值时，可立即将手牌数补至等同于你已损失的体力值。

就是这个将所有伤害均改为体力流失的技能"绝情"，让魏国势力中那些靠卖血为生的男儿情何以堪啊！所有需要受到伤害才能发动的技能，统统被张春华克制。可想而知这又是一个长着嘲讽脸的武将，因为这技能得罪的人太多了…

因此为了保命，张春华才有了一个"连营"的加强版技能——伤逝，当张春华损失一点体力的时候，伤逝完全可以当作陆逊的连营来看。而损失了两点体力之后，只要手牌不满，即可马上补至2张，有很大的机会摸到桃子等保命用的手牌，从而在无形中获得了更强的爆发力，完全符合了魏国武将损血越多越厉害的设定，可攻可守。

两个技能从表面上看似无赖，但在实际游戏的过程中，却并不如想象中的那么厉害。伤害改为体力流失，令张春华无法使用众多需要造成伤害才能发动的武器效果，而进攻时对方藤甲受到火属性伤害时的负面效果也同样被跳过。

身为司马懿结发之妻的张春华，却出乎意料的和司马懿没有传统的"夫妻配合"，反而是完完全全地克制了她的夫君，这一设定其实是非常有深意的。从历史上来看，张春华被称为冷血皇后，因其担心司马懿装病的事情暴露，所以家中的婢女由她亲自灭口，斩草除根不留后患，充分体现出她的狠毒与"绝情"；而对司马懿的克制则来源于，司马懿其实并不喜欢张春华，却拿聪颖和倔强坚强的张春华没有办法，故此张春华对司马懿的克制体现了他们夫妻之间的复杂关系。"伤逝"则映射出张春华晚年被司马懿所侮辱，在绝食的同时为她和司马懿感情的逝去而伤怀，这其实是一名伤不起的悲情女子啊。

《一将成名》武将扩充虽然来自于民间，但其在设计层面上深厚的文化底蕴，令人叹服，果然民间才是卧虎藏龙之地。

杂志库 ZAZHIKU.COM

《如龙 终焉》发售 赞助厂商开始行动！

多边趣闻

华尔兹提供



在游戏中植入广告不是第一次，而在“《如龙》系列”中植入广告的效果自然不必多说，游戏中多数店铺商品等都是真实存在的，而这些商品最近也借着《如龙 终焉》发售日的临近做起了宣传活动。

首先是“请福酒造”的“龙が如く OF THE END 请福シ－クワ－サ－”，这种酒类似于烧酒，液体颜色为黄色，有果汁味道，冷藏之后口感更佳。酒的包装印有《如龙 终焉》的图案，而酒瓶上则印有主角桐生一马的龙之纹身，非常霸气。“请福酒造”分别在《如龙 3》、《如龙 4》以及《如龙 新章黑豹》中出现过，这次是第四次登场。

另外一个是**わたみん**家的“**俺の煮込丼**”。**わたみん**家是类似于吉野家的快餐店，以火烤的形式推出各种配饭，全日本有 220 家分店。本随着游戏一同推出的饭“**俺の煮込丼**”由 3 月 1 日开始贩卖，但因为游戏的延迟而一度中止推出，借着游戏正式发售，“**俺の煮込丼**”也终于能够重见天日。而**わたみん**家也举行了持《如龙 终焉》到店享受优惠的活动。

而最后一个也是在“《如龙》系列”中经常见到的营养品“**龙が如く エナジ－ドラゴン**”，这瓶营养品中配有多种人参，对于玩家来说绝对是大补品。1 瓶售价 798 日元，折合人民币 60 多元。



好用的史莱姆

多边趣闻

纱迦提供



天热了，手容易出汗，这样一不小心就会在游戏机和手柄上留下恶心的污渍，然后白变灰，灰变黑……最近，纱迦在香港逛街的时候发现了一种非常好用的清污工具：Cyber Clean。

Cyber Clean 看上去就是一坨黄色的史莱姆，摸上去感觉很爽。只要用这坨史莱姆在你的主机或手柄上粘一下，然后把它揭起来，你就会发现污渍全没了，简直像用水洗过一样。

其实这种清洁软胶在国内也大量存在，其用途主要是用来清洁电脑键盘的。不过根据本人的使用经验，无论是实用度还是手感（笑），Cyber Clean 都远远胜出。污渍被吸住之后会被锁在其中，不用清洗也不会弄脏你的手。而且据制造商透露，Cyber Clean 还具备良好的杀菌效果（官方说法是 99.999% 的杀菌率）。

在 Cyber Clean 的官网可以看到官方用其清理游戏机手柄的演示，可见这也是其主要用途之一。据官网透露，如今市面上有很多仿制品，需要大家提高警惕。总的来说使用这个玩意儿来搞清洁还是相当有意思的，也算是给广大玩家打开了新的思路，就算买不到这个牌子，大家也不妨在身边的超市里找找，说不定就有类似的东西存在哦！



上海大学 SHANGHAI UNIVERSITY

2011年秋季招生公告

高技能+学历文凭

www.cia-china.com





一载艰辛 终生荣耀

影视动画、游戏美术、建筑空间设计、商业广告

作为中国数字艺术教育的领航者，全国“一本”重点大学——上海大学利用自身优势教育资源，结合一线企业CIA强大的技术优势，培养市场亟需的数字艺术优秀职业人才。招生计划如下：

专业	人数	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬	岗位及薪酬
影视动画设计	30人	原画设计【10000/月】	三维动画师【8000/月】	二维动画师【6000/月】	后期制作员【6000/月】	三维建模师【8000/月】
建筑空间设计	30人	室内设计师【8000/月】	展会设计师【8000/月】	建筑动画师【6000/月】	效果图制图员【5000/月】	工程制图员【4000/月】
游戏美术设计	30人	原画师【10000/月】	角色建模师【8000/月】	场景建模师【6000/月】	角色动画师【6000/月】	特效动画师【6000/月】
商业广告设计	30人	创意总监【10000/月】	平面设计师【7000/月】	摄影摄像师【5000/月】	后期制作员【5000/月】	广告策划【4000/月】

培养目标：上海大学经过六年深入研发出本精品示范项目，打造艺术设计专业与职业目标紧密结合的职业设计师培养体系，为社会培养出高素质、高层次的实用型数字艺术人才，学生在全国重点大学里接受正规系统教育，获得高技能的同时，获取国家认可的学历文凭。

报名条件：有志投身于数字艺术设计领域的青年均可报名参加，免试入学。

就业安排：成绩合格后，推荐到盛大、九城、NIKE、IBM、LV、ZARA等国内外知名企业就业。

开学时间：2011年8月

www.cia-china.com 咨询地址：上海市嘉定区城中路20号上海大学第一教学楼422室 咨询电话：021-69982234 69982118

杂志铺 ZAZHIPU.COM



《高达》TV 系列新作《高达 AGE》公布



2011年6月13日举行的“《高达》系列”新作发表会上，公布了《高达》TV 动画新作的消息，新作名为《高达 AGE》，预定 10 月公开。据悉，这次的剧本构成以及人设都将交给 Level 5 负责，并且目前 Level 5 已经正在开发《高达 AGE》的相关游戏，游戏类型为 RPG，平台未明。

A.G.（Advanced Generation）101 年，人类从地球移民宇宙已经过去数百年，围绕地球圈的争霸战争早已结束，本以为和平的年代会就此到来，可是，突然出现的谜之敌人 UE（Unknown Enemy）却打破了这份平静。在持续的战火中，7 岁的少年弗利特 · 阿斯诺（フリット · アスノ）不幸失去了母亲，在母亲临走一刻，弗利特从母亲手中接过了家传的记忆体“AGE 装置”，里面有过去被称为救世主的古代 MS——“高达”的设计图。在过后的几年里，弗利特加入了联邦军，并借助联邦军基地工程师的力量开发出了高达，可是这时 UE 也再度袭来，究竟弗利特能否借助高达的力量击退这以前从未战胜的敌人呢……



经典杀手故事——电影《机械师》推荐



独行杀手是影视作品中不朽的题材，人们总是对这种神秘的职业充满兴趣。今天要推荐给大家的是由《空中监狱》和电影版《古墓丽影》导演西蒙 · 韦斯特执导，翻拍自 72 年同名经典作的《机械师》（The Mechanic）。本片由近年来在动作片领域呼风唤雨的杰森 · 斯坦森主演，剧情不算极佳但堪称经典，场面火爆动作戏走的也是真实路线，可以说是一部典型的成功商业片。“机械师”这里形容的是低调冷静，生活中情绪平稳、思维缜密的人，同时也是极度专精于某项事业的人。用现在的话说，即是所谓的“技术宅”，而这个词在本片中的意思其实就是顶级杀手。故事的主人公是一个硬汉味 120% 的业内顶级杀手，意外收了一个“徒弟”，同时发现自己陷入圈套，并展开报复。本片对杀手这一职业的描绘还是相当出色的，让人时刻捏把汗。电影的蓝光版已经发售，是典型的爆米花电影，全片动作非常流畅热血，而且摇滚味十足，茶余饭后看看热闹还是非常不错的。



友基特约小教程　雷电的画法

作　　者：Hint Lee
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L数位板

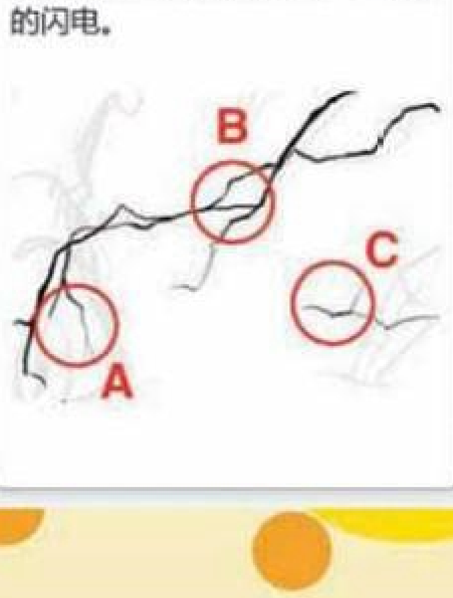
续上次模拟游戏人物设定的教程，今期是和男主角同一分队的女忍者，掌握雷属性。由于篇幅有限，今次就着重讲一下雷电的画法。先看下完成图吧！



1. 线稿阶段，画完人物之后，新建一个图层来刻画闪电。先预计一下闪电的始发点和末端，还有就是闪电在画面的分布。



2. 画之前建议大家找一些闪电的照片来参考一下。下图我圈出了一些闪电的特征:A是闪电的末梢，B是闪电的交汇和分支的地方，C属于强闪，附近会带有一些微弱的闪电。



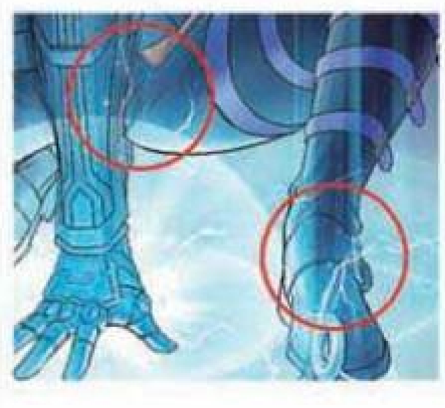
3. 当背景画到差不多的时候，锁定闪电层的透明区域，填充白色。再复制一层闪电层，增加图层属性外发光。接着新建一个空白层和有外发光的闪电层进行合并，这样外发光就可以进行编辑了。



4. 步骤3的外发光太生硬了，我们可以用橡皮工具慢慢地擦去闪电层和外发光层部分的地方，作用是让闪电和外发光看起来有虚有实，更加生动。



5. 刻画好闪电之后，就开始增加一些细节，例如闪电接触实体时产生的一些电花或灰尘碎末，还有穿过光球的一些微弱闪电。



6. 最后是深入阶段，为了让闪电的整体更有空间感，我在人物的前方加入两束画得粗一点的闪电，营造穿出画面的感觉，大功告成~



杂志库
ZAZHIKU.COM

文 阿修罗 美编 anubis



《超级机器人大战》（以下简称《机战》）是俗称“眼镜厂”的 Banpresto（现为 B.B.Studio）推出一个角色游戏系列。该系列的卖点是将众多不同年代的机器人动画中的经典机体和人物融合在一起，通过游戏再现原作的种种经典场面，又以独自的解释给玩家带去全新的体验。不过 Banpresto 的作品并不止《机战》这个系列，它还开发了众多原创游戏。而在冠以《机战》之名的游戏中，也有很多 Banpresto 原创的机体和角色。于是《超级机器人大战 原创世纪》（以下简称《机战 OG》）这个《机战》的分支品牌也随之诞生，它和传统《机战》一样都以 S · RPG 形式来表现，但是仅出现 Banpresto 原创角色和机体。经过 Banpresto 的多年苦心经营，“原创世纪”已经成为一个包含游戏、动画、漫画、广播剧、卡牌游戏等多不同的多媒体形式。

熱血 超级机器人大战 原创世纪 系列回顾

游戏系列回顾

《机战 OG》整个系列在游戏机上一共推出过 7 部游戏，但一般而言玩家口中的“《机战 OG》系列”只包括 GBA 上的两作和 PS2 上的两作。Banpresto 曾在 NDS 上推出过两款类型为 RPG 的作品，此外从 NDS 版《魔装机神》开始，这个分支也算入了“《机战 OG》系列”之中。在《机战 OG》里登场的角色和机体并不仅限于“《机战》系列”，Banpresto 早期作品如《英雄战记》中的角色和机体也有出现，而且是剧情的关键所在。

《超级机器人大战 OG》

机种	GBA
发售日	2002 年 11 月 22 日

令人兴奋的系列第一作。游戏巧妙地将 DC 战争系列、α 系列、COMPACT 系列融合一起，世界观之严谨令人称赞。游戏系统方面根据 GBA 的特点，引入了大量便携操作，主要操作都可以通过一只手来完成。“《机战》系列”的诸多设定都得到忠实还原，并加入武器换装、特殊武器等特色系统。游戏共有 43 话，共计 74 关。



《超级机器人大战 原创世纪合集》

机种	PS2
发售日	2007 年 6 月 28 日

本作是 GBA 上两作《机战 OG》的重制版合集。游戏并非简单的重制，不单战斗动画回炉重造，还加入了语音，并追加了新角色和新机体。游戏一共有 104 话，是系列史上流程最长的作品之一。游戏不单是重制了两个 GBA 版，连 OVA 的内容也以《机战 OG 2.5》的形式收录在内。系统方面引入了两机组队制，令游戏的玩法有巨大改变。



《超级机器人大战 OG2》

机种	GBA
发售日	2005 年 2 月 3 日

游戏的剧情紧接前作，共计 43 话 54 关。《机战 A》、《第 2 次机战 α》的诸多人气角色和机体纷纷参战，为游戏拉动了不少人气。游戏的故事以《机战 A》和《机战 IMPACT》为主。游戏系统和前作基本相同，但画面有明显进化，出色的战斗动画在当时引起轰动。ACE 奖励、通关特典等设定被日后的系列作品所继承。



《超级机器人大战 原创世纪外传》

机种	PS2
发售日	2007 年 12 月 27 日

本作可称是《机战 OG 原创世纪合集》的 FAN DISC，仅过了半年就发售。游戏流程只有 36 话，又有大量新角色和新机体加入。和较短的流程相比，游戏附带的其他模式更具价值。全新的シャッフルバトラ－模式是一个类似卡片游戏的小游戏，而フリ－バトル模式支持玩家随时欣赏战斗动画，单是这一点就值得 FANS 永久珍藏。



杂志库 ZAZHIKU.COM

剧情回顾

ORIGINAL GENERATIONS

序幕

在被称为"新西历"的那个时代，自从人类开始大规模进出宇宙之时，已经过去了将近两个世纪。但是人类的生活与旧西历的 21 世纪相比却没有太大的不同。造成这个现象的根本原因是，坠落在地球的两颗巨型陨石所带来的破坏以及混乱，使得人类文明暂时停止了发展的脚步。

新西历 179 年，后来被命名为"METEO 3"第 3 颗陨石坠落在南太平洋马克萨斯群岛。根据地球连邦政府所派遣的调查团的调查结果显示，METEO 3 并非真正的陨石，而是一个巨型的人造物体。在 METEO 3 中，封印着对于人类来说完全未知的物质和技术。这些物质和技术被称为"EOT"，即超文明科技。在"EOT 特别审议会"和 EOTI 机关严密的情报管理下，地球连邦政府开始对 EOT 进行调查和研究。

EOTI 机关的代表比安·佐达克博士通过研究 EOT 而得知，来自地球外的智能生命体极有可能对地球展开侵略。得到警告的地球连邦政府及地球连邦军于是秘密地开始人型机动兵器 Personal Trooper（简称为"PT"）的开发工程……

圣十字军

在随后的几年中，人类终于遭遇到了被称为"虚空使者"的外星人。虚空使者虽然数量不多，但是他们所使用的机动兵器十分先进，在 PT 的开发最终完成前，人类几乎无法与其正面对抗。于是，地球连邦政府的部分高层人士开始寻找其他出路，以求在和外星人的战争中保全性命。对此，EOTI 机关的代表比安博士完全不能认同。他认为人类必须在外星人大规模入侵之前武装起来，只有与他们决一死战才能保证自己种族的生存。而地球连邦军也在诺曼·斯雷少将的倡导下开始地球防卫计划，其中包括了 ATX 计划、SRX 计划等一系列对外星人专用兵器的开发计划。

新西历 180 年，毛氏工业完成了代号"亡灵"的原型机开发工作，并随后进入了后继机种的研究阶段。从新西历 180 年到 186 年之间，各种试验机以及先行量产化的 PT 逐渐作为新型的机动兵器配备到世界各地的重要军事基地中，但是进展相对缓慢。

新西历 186 年 11 月，地球连邦军在南极基地召开宇宙方舟级战舰一号舰白金号的竣工仪式，同时 EOTI 机关也会公布自主研发的新型机动兵器古兰森。但是，这些其实都是为了掩盖地球连邦政府高层要在南极基地与虚空使者进行谈判、以无条件投降来换取和平的事实。来自连邦军极东支部的 SRX 小队、来自北美支部的 ATX 小队被派往南极基地负责会场的保卫工作。但是 EOTI 机关的白河愁博士却在会谈现场使用古兰森攻击了虚空使者的战舰，并严重破坏了白金号。对此，当时在会谈现场的 SRX 小队毫无反击之力。随后，比安博士向全世界发表声明，表示面对外星侵略者人类已经无路可逃。他宣言成立圣十字军（简称为"DC 军"），对地球展开武力统一，通过集合人类的全部力量来对抗外星人。DC 战争就此开幕！

在 DC 战争初期，DC 军凭借着在开战前已经准备好的 Armored Module（简称为"AM"）部队占据了优势。彼时地球连邦军的主力部队依然在使用传统的战斗机和坦克等常规机动兵器，配备到实战部队的 PT 数量极少，而且这些 PT 多为陆战专用机，在以飞机为原型的 AM 面前，无论是机动性还是空战能力都完全无法与之抗衡。同时，殖民卫星统合军也在总司令官迈亚·V·布兰斯坦的号召下与 DC 军组成共同阵线，并夺取了通信卫星的控制权，导致地表的连邦政府和连邦军无法有效地发布指令。无论是战术还是战略，连邦军都处于被压制的极度劣势中。

连邦军北美支部被 DC 军攻破之后，ATX 小队与飞龙改合流进入宇宙。在得到毛氏工业的协助之后，他们夺回了通信卫星控制中枢"科洛姆纳"的所有权，连邦军的指挥网逐渐开始恢复。另一方面，极东支部的雷卡准将制定了极其大胆的策略：派遣 SRX 小队和钢铁号作为突击队，深入位于南太平洋冥王岛的 DC 军本部，对 DC 指挥中枢进行直接打击。最终，比安和迈亚双双殒命。殖民卫星统合军主力部队宣布投降，DC 军残党由副统帅阿德拉率领退入位于非洲大陆的超级要塞大地摇篮，并将 DC 军作为个人征服世界的工具。

虚空使者

就在 DC 战争刚刚出现曙光的时候，一个超巨大的人工物体突然出现在 L5 宙域。这个人工物体是虚空使者的移动要塞，自称蕾比·托勒的虚空使者指挥官向地球人类发表了劝降宣言：要人类在 30 天内解除全部武装，向虚空使者投降。EOT 特别审议会会长卡尔·舒特莱泽曼及其心腹阿尔伯特·格雷为首的连邦政府高层决定继续探索与虚空使者谈判的手段，并禁止对他们发动任何攻势。

另一方面，阿德拉所率领的 DC 军残党则趁着连邦政府忙于应付虚空使者之时，对连邦政府的所在地日内瓦发动了袭击。在 SRX 小队和 ATX 小队的努力下，DC 军残党主力被歼灭，阿德拉本人也被击杀，DC 战争至此暂时告一段落。但是就在这时，虚空使者无视之前宣告的最终期限，突然对世界各地的主要城市以及日内瓦发动了强攻。在突如其来的攻击之下，日内瓦被毁灭，大部分连邦政府高官丧命。随后，主张抗战的原殖民卫星统合政府总统布莱恩成为地球连邦政府临时大总统，决定对虚空使者展开全面反击。距离虚空使者的最后期限还有 15 日，地球方面决定开始实施"SRW 作战"。在推演的"SRW 作战"计划中，敌我双方的战力差为 12 比 1，





地球方面军处于极度的劣势。在 EOT 特别审议会的主导下，曾在 DC 战争中秘密为 DC 军制造 AM 里昂系列的石动重工则开始为连邦军制造 AM，理由是里昂系列相对于连邦军的 PT 拥有更多生产线、更容易量产化。因此，“SRW 作战”的核心计划依然和之前钢铁号突袭冥王岛一样，由 SRX 和 ATX 小队这样的精锐部队为先锋，直接突击虚空使者的移动要塞“白星”，对其指挥中枢实施毁灭性打击。

为此，SRX 小队开始了超级机器人 SRX 的合体实验。但是，这次合体实验遭到了虚空使者机动部队的干扰。战斗中，SRX 小队的指挥官英格拉姆突然命令 SRX 合体。由于众人尚未完全准备妥当，合体实验失败了。此时，英格拉姆攻击了 R-3，并揭示了他的真正身分：虚空使者的间谍！随后英格拉姆和虚空使者部队一起，对参与实验的 SRX 和 ATX 小队发动了攻击。在原 DC 军干部艾尔扎姆带领的黑金号的支援下，众人勉强击退了英格拉姆。另一方面，在与虚空使者的多次小规模交锋中，众人逐渐发现了敌人的异常之处：虚空使者的干部全部和地球方面已知的某些人物有关，而这些人物在资料中通常都被记录为失踪或者死亡。

就在众人企图探查真相的同时，“SRW 作战”也正式开始了！第一阶段，地球方面将派出大量 PT 和 AM 部队以及宇宙战斗机部队进行佯动作战，扰乱敌方部队的布阵。第二阶段，由第 2 次防卫线上的战舰发射核弹，直接攻击“白星”本体。如果第 2 阶段作战失败，则进入第 3 阶段，将舰队尽可能地逼近“白星”，发动包括飞龙改的超重力冲击炮以及钢铁号的暴击加农炮在内的舰炮攻击。第 3 阶段作战也失败的场合，以 ATX 和 SRX 小队为首的 PT 部队将



突入“白星”内部，对要塞中枢进行镇压——这也是本次作战的最后手段，同时也是人类的最终希望！

战况的确如预期的一样糟糕，最后众人不得不深入“白星”内部进行最后的战斗。在最后的这些战斗中，众人终于明白了一切的真相：白星和 METEO 3 都是被称为巴尔玛人、也就是所谓虚空使者的外星人送到地球的人造物体。巴尔玛人通过 METEO 3 将超越地球人类科技水平的 EOT 送到地球，以此促进人类在军事方面的发展，最终成为他们自己军队所能采取的样本。在他们看来，地球人比宇宙中其他星球的人种具有更强烈的斗争心和战斗能力，同时还能够在短时间内对其他星球的技术进行吸收和运用，是银河系中极其罕见的优质战斗种族。为此，他们不断虏获各种优秀的战士，通过人体改造或者精神控制，让这些战士成为受到他们控制的兵器：而白星就是巴尔玛人的兵工厂！

但是，真正的巴尔玛人并没有参与到这次行动中来。他们制造了一个人造人来执行这次任务，这个人造人就是英格拉姆。英格拉姆潜入地球之后，通过 SRX 计划寻找到了一些合适的“样本”，并将他们送入“白星”进行了改造，这其中就包括了虚空使者的指挥官蕾比·托勒以及其他干部。可是在“白星”中枢 JUDECA 的精神控制下，蕾比等人都以为自己是真正的巴尔玛人。另一方面，英格拉姆虽然是巴尔玛的人造人，却因为种种原因拥有独立的意志，这种意志使得他不断反抗自己的命运，他甚至暗中派遣自己的分身维蕾塔去协助地球的战士。但是 JUDECA 的精神枷锁十分强力，到最后英格拉姆还是完全受到了控制，站在了地球的对立面。战斗中，众人打败了英格拉姆，使得他在临死前摆脱了 JUDECA 的控制，找回了自我。

决战中，ATX 和 SRX 小队协力打败了驾驶 JUDECA 的蕾比，但是同时也触发了巴尔玛人设下的最终保险：当 JUDECA 被摧毁时，他们将判断地球文明为危险文明，发动隐藏在 METEO 3 中的审判机关“赛普塔金”以摧毁整个文明。在众人的齐心合力下，赛普塔金被摧毁，白星及虚空使者的机动兵器完全停止了运作。至此，地球人类与外星人“虚空使者”的战争终于结束，这次战争后来被称为“L5 战役”。原殖民卫星统合政府总统正式成为地球连邦政府大总统，他在连邦议会上公开了 L5 战役的情报，并随后发表了“东京宣言”，向全人类公开了地球外智能生命体的存在，以及他们可能对地球人类带来的威胁。布莱恩大总统又发表了“圣盾计划”，要求地球人类团结一致，并着手对连邦军进行改变，同时进行军备增强计划。在圣盾计划的名义下，人型机动兵器的量产化以及新型机开发工作继续进行着，地球圈防卫网逐渐开始得到强化。

新生十字军

极端接近却又无限遥远的世界，是为平行世界。在这样的一个平行世界里，一场激烈的战斗正在进行着。战斗的双方分别是“影镜”与连邦军特殊镇压部队贝奥武夫。在贝奥武夫的强烈攻势下，影镜节节败退。最后关头，影镜队长阿克赛尔对贝奥武夫队长机“亡灵 Mk-Ⅱ”打出了致命一击，同时通过传送装置跳跃到了另一个世界，并引爆了这个世界的传送器……

回到大家熟悉的这个世界，L5 战役结束之后已经过去了半年。圣盾计划正在稳步开展中，但是 DC 军的残党却重新集合在了一起，并在世界各地对连邦政府展开攻势。DC 残党之所以能够如此迅速地重新恢复力量，除了 DC 战争结束得过于迅速、不少部队根本没有遭到毁灭性打击外，其中很大一部分原因是他们得到了来自另一个世界的影镜部队的技术支持，以及原本保持中立态度的大地摇篮的物资支援。

在邦·巴·丘大佐的领导下，DC 军残党在非洲大陆北部开展了“砂十字作战”，并向宣布



成立“新 DC”军，继承比安博士的遗志，对腐朽的地球连邦政府全面宣战。而与此同时，以格莱恩为首的连邦政府内部的鹰派人士也开始蠢蠢欲动，为了实施自己的计划而暗中行动。

原生之种

另一方面，地球圈内突然出现了新的神秘敌人。这种形似植物的敌人突然出现于蚩尤冢以及宇宙的神秘巨石阵等处，并且不分阵营地对人类



的机动部队展开攻击。这种敌人并非虚空使者的新型兵器，根据专门研究超文明物体的 LTR 机

杂志库 ZAZHIKU.COM



构安西艾丽博士的情报，它们很有可能与古代文献中记载的“百邪”是同类体，而百邪则与安西博士研究的超机人有不可分割的关系。

在与DC军的战斗中，众人多次遭遇了乱入其中的这种植物敌人，并与其中一名人型指挥官进行了战斗。这个外形接近13岁少女的指挥官阿尔菲弥，将自己的种族称为“原生种”。在随后与原生种的交锋中，艾克赛莲和南部响介多次与阿尔菲弥发生与众不同的感应。但是众人始终无法解析出原生种的真正目的。

异文明监察官

就在钢铁号与飞龙改的诸人忙于同新DC和原生种作战时，L5宙域的白星却遭到了另一批武装力量的袭击。随后，这批新的敌人终于现身，自称为“异文明监察官”的他们是与虚空使者不同的另一帮外星人。与虚空使者不同，虽然监察官势力对地球所拥有的兵器和技术也很感兴趣，但是他们认为地球人类是危害整个银河的病菌，必须予以铲除。

实际上，监察官所属的势力早就注意到了地球的特殊性，并且掌握了巴尔玛人企图利用EOT促进地球人类科技进化的企图。于是他们试着与连邦政府高层进行了接触，并被称为“来访者”。由于当时的地球人对于外星人知之甚少，所以来访者一度被当作虚空使者的一份子。与巴尔玛人一样，来访者也向地球方提供了一些自己独有的科技，这当中就包括了使用在凶鸟上的黑洞引擎和古兰森所使用的缩退引擎。当以EOT特别审议会代表卡尔为首的连邦政府高官察觉到虚空使者意图侵略地球时，他们决定与来访者在南极进行谈判。而比安博士察觉到卡尔等人实际上是打算向外星人屈膝投降，所以让白河愁驾驶古兰森破坏了谈判会场，拉开了DC战争的序幕。那个时候，为了掩饰自己的身分，来访者将自己的母舰伪装成了虚空使者的战舰，其真实身分并没有被泄露给地球人。而监察官和来访者是同一个大势力下的不同武装组织，双方的目的和行动方式都有所不同。南极事件让监察官了解到来访者已经对地球采取了干预行动，于是正式展开了独立的作战。

为了达到自己的目的，监察官势力凭借着强大的指挥官专用机动兵器迅速占领了白星、毛氏本社和泰斯拉研究所，利用这里的工厂开始为自己生产各种机动兵器。由于监察官拥有空间传送装置，所以地球方面军经常被打个措手不及，在初期并无力进行还击。而监察官一方则在占领了这些重要据点并生产出足够的兵器之后，又进一步利用空间传送装置将部队送到地表，短时间内就击溃了连邦军、取得了北美地区的控制权。这次行动发生在新DC军成立之后不久。

暗影之镜

而此时，一直以来隐藏在新DC背后的影镜也逐渐浮出了水面。

另一个世界的连邦军特殊任务实行部队“影镜”，这个部队的宗旨是创造一个永远处于战争状态的、究极混沌的世界，他们的理念是：战争带来了破坏和创造，只有战争存在，人类才会不断发展。在那个世界里，影镜为了实施自己的计划而进行了反叛连邦政府的战争。但是，他们却遭到了连邦军特殊镇压部队贝奥武夫的武力镇压。这支特殊镇压部队是一支混编部队，队伍构成和这个世界的飞龙改及钢铁号联队很接近，而其指挥官贝奥武夫则是另一个世界的南部响介，其专属机体则是亡灵Mk-Ⅲ。在那个世界里，贝奥武夫及其座机获得了特殊的力量，使得影镜根本无法与其匹敌。在不得已之下，影镜利用那个世界特有的次元传送装置“XN系统”转移到了这个世界。由于缺少所谓的“第一跳跃者”作为系统核心，XN系统在转移影镜部队时出现了不少失误，部分队员并未能够成功转移到这个世界，而更有少数队员出现了转移时间上的偏差。

来到这个世界后，影镜和隶属于原EOTI机关的大地摇篮达成了合作关系。在DC战争中，大地摇篮曾一度协助过阿德拉所率领的DC军残党。但是，后来在管理人索菲娅博士的坚持下，大地摇篮断绝了与地面的一切联系，博士本人也进入了长期的冷冻睡眠，以达成大地摇篮计划的最终目标：从各种外界威胁下保存人类的“种”。但是在索菲娅博士进入冷冻睡眠后，她的副手依格烈特博士却掌握了大地摇篮的控制权，并且开始了独自的研究工作。决定与影镜合作的人，正是这位依格烈特博士。依格烈特所感兴趣的东西，是影镜所带来的平行世界的科技，这其中包括了很多这个世界尚未接触到的内容。后来，影镜又通过他的关系与新DC军达成了联盟关系。但实际上，影镜、依格烈特和新DC都是在相互利用而已。

金雀花作战

由于监察官部队利用传送装置突袭并占领了北美地区，所以连邦政府方面制定了夺还重要据点兰利基地和泰斯拉研究所的“金雀花作战”。但是，面对拥有传送装置的监察官部队，光靠连邦军是无法完成这次作战的。新DC军和连邦军必须联手，分别从太平洋和大西洋两侧对监察官部队进行夹击，这样才能令他们措



▲2007年6月28日，几经延期的《原创世纪合集》终于发售，制作人寺田贵信在FANS的注目下跑步庆祝。从此“跑步”一词成为系列的著名典故。

杂志库 ZAZHIKU.COM

手不及，传送装置也无法完全发挥功效。虽然新DC的领导者邦大佐也赞同优先消灭外星侵略者的想法，但是实现两军共斗并不是那么容易的事情……

另一方面，随着地球上的战局越来越混乱，原生种出现的次数越来越频繁。而正是趁着这个混乱的状态，以格莱恩为首的连邦军鹰派发动了“斩首之镰”行动，控制了圣盾计划的核心人物布莱恩大总统和雷卡准将等人，成立了新的军事政权为核心的地球连邦。同时，影镜也参与了这次行动，并企图借此机会脱离新DC、开展自己的计划。但是由于本是影镜间谍的拉米娅不再认同影镜的理念，并对影镜指挥官温德尔的座机、搭载有XN系统的双界霸王发动了ATA自爆攻击，影镜不得不中途中止了自己的行动。

在格莱恩夺取了地球连邦政权之后，金雀花作战终于正式开始了，连邦军和新DC军也暂时休战、开始联手进行对外星人的作战。本作战分为太平洋和大西洋两大方面同时进行，太平洋一侧由连邦军主导，而大西洋方面则由新DC军主导。钢铁号及飞龙改联队的主要任务是夺取泰斯拉研究所及兰利基地。虽然监察官的干部维卡基亲自镇守在泰斯拉研究所，但是曾伽和雷切尔得到了隐藏在研究所内的两台特机DGG之后大显神威，一举击败维卡基夺回了研究所。

在连邦军和新DC军的共同努力下，决战在兰利基地正式展开。虽然地球方面的两军奋力作战，但监察官的实力也不容小觑。苦战之下，敌人只剩下了两台最强力的指挥官机。就在最后关头，新DC军的阿奇波特突然倒戈，攻击了邦大佐所在的旗舰；而影镜也利用XN系统的传送能力突袭了连邦军，对钢铁号造成重创。此时，监察官梅吉波斯又发动了其座机灰羚羊的MAPW，形势完全逆转，新DC军和连邦军陷入了全灭的危机之中，南部响介的古铁更在影镜作战队长阿克赛尔的攻击下遭到严重破坏。仿佛感应到响介的危机一般，原生种突然大量出现，对监察官以及影镜部队展开攻击。另一方面，钢铁号利用舰炮的反作用力开出了一条血路，使得地球方面的部队得以撤退。而邦大佐则命令旗舰对监察官维卡基的机体实施自爆攻击，阻止他们对同阵线战友的追击。眼见地球部队撤退、原生种大举袭来，监察官与影镜也不得不撤离战场重整态势。

至此，金雀花作战以与预期完全不一样的结果落下帷幕。

暴虐的星神

金雀花作战实质上的最大赢家无疑是原生种。他们趁着地球军与监察官部队战斗之时，无差别地对新DC、连邦军和监察官的各个军事据点展开攻击，甚至连位于宇宙的白星也同样受到了袭击。为了打击监察官和影镜，飞龙改和黑金号（钢铁号在金雀花作战中受到重创，机组及战斗员全部换乘至黑金号）再次兵分两路，分别进攻月球摇篮和大地摇篮。由于监察官和影镜此时正疲于应付神出鬼没的原生种，所以并没能够及时察觉到飞龙改和钢铁号的动向，所以在一番战斗之后两大要塞基地被成功夺回，只剩下最后的白星仍然落在敌人手中。

但是，ATX的艾克赛莲却被原生种控制，成为了其重要战力。原来，艾克赛莲和南部响介曾经一同遭遇过坠机事件，当时造成坠机的原因就是原生种；而艾克赛莲在那次事件中身负致命伤，是靠原生种的力量才把救活过来的。所以她极容易受到原生种的控制。最后，在响介和众人的努力下，艾克赛莲重新找回了自我意识。原生种的最终目的虽然还不能说完全明了，但是其达成目的的手段却十分明显：消灭全部人类。它们一度打算将响介也改造成受到自己控制的棋子（就像影镜所在的世界里一样），但是响介拒绝了阿尔菲弥的要求，而且原生种也从艾克赛莲一事中发现必须另寻其他方式才行。

决战于白星所在L5宙域展开。此时原生种开始对白星展开了大规模攻击，飞龙改及黑金号联队乘机突破了监察官和影镜布置在白星外围的防线，成功突入要塞内部。此时，影镜的指挥官温德尔已经决定发动XN系统脱离战场，阿克赛尔则留下来阻挡飞龙改和黑金号联队的脚步。当然，凭他一己之力已经无法挽回败势了。同样，异文明监察官一派也走到了尽头：虽然监察官总头目温德罗拥有强大的机动兵器“裁判官”，但是依旧抵挡不住地球战士们的强力攻势。

可是就在众人击败了温德罗之后，白星突然发生了变异。在原生种的力量作用下，众人被封闭在了白星的内部，并且遭遇到了没能利用XN系统成功脱离的影镜部队。此时的影镜部队也已经是强弩之末，主力部队和重要干部已经所剩无几。战斗的最后，温德尔决定强制发动XN系统，而XN系统的主人基利亚姆则在此时与系统融合，想要将温德尔和XN系统一起传送到永远无法脱离的因果地平线的彼岸。但是这一计划却被原生种所利用，阿尔菲弥借助XN系统打开了连接地球与原生种世界的“扉”，众人都被传送到了原生种的世界之中。

在众人面前出现了名为“监视者”的巨大原生种，它正是所有原生种的最高指挥者。原生种从宇宙创生之时就已经诞生，但是它们并非传统意义的“神”，而是宇宙的监视者。它们的目的是监视生命的进化，防止宇宙的静寂和秩序被破坏。但是现在的原生种判定诞生自初始之地——地球的人类（不仅仅包括现在的地球人类，也包括监察官所属的势力以及其他外星人）在进化的道路上走错了，是残次品，必须将人类全部毁灭。面对这样一个强大又无法沟通的敌人，众人当然不会束手待毙。在监视者的本体被击败之后，它用最后的力量发动了一次巨大的空间转移，并与白星融合，成为了庞大的“星之监视者”！最终，星之监视者在集合了地球最强战士们的力量之下也被打败了，而虚空使者遗留下来的白星也就此消失在了宇宙中。



修罗争霸

经过连续的外星人入侵事件，连邦政府决定进一步强化圣盾计划。除了原定的量产型凶鸟Mk-Ⅱ以外，新的量产机甄选计划也逐步开始实施。但是与此同时，更多来自平行世界的敌人进入了这个世界，这其中最大的一支势力就是“修罗”。修罗是存在于异世界“修罗界”的战斗种族，实行弱肉强食的社会规则，由强者统治弱者，其统治者同时也是最强的战士被称为“修罗王”。修罗的战士通常都以各种拳法徒手作战，他们将自己所操纵的机动兵器称为“修罗神”，修罗神可以直接反应操者所使用的各种拳术。由于常年处于斗争状态，修罗界日渐疲敝而陷入崩坏的危机中，于是在修罗王的带领下，修罗们利用古代遗迹“转空魔城”来到了地球。在神秘力场“绝界宝”的作用下，外界无法自由出入转空魔城。但是修罗凭借着特殊机械“瞬转刀”却可以自由传送，这使得连邦军根本无法进行有效的防御。同时，修罗们所操纵的机体修罗神却拥有很高的战斗能力，因此对连邦军造成了极大的威胁。

但是，其实在与修罗正式交锋前，连邦军又遇到了新式量产机暴走事件和新DC军残党的再兴。在这一连串的事件当中，ATX小队的拉米娅也一度殒命。但是在幕后黑手玖那米斯的力量下，拉米娅又被复活并洗脑，并被用于操控使用了ODE系统的战斗人偶群。玖那米斯的目的是收集能够打开“门”的“钥匙”，寻找它的创造者，为此它还和修罗众达成了合作关系。而玖那米斯最大的目标，就是在监察官战争末期传送到这个世界的时流引擎，以及合身凯撒的OG引擎。另一方面，属于连邦军的圣盾计划之一的“中心计划”也在暗中进行着一些不为人知的实验，这其中就包括了温迪哥和比目鱼这两个开发非人型机动兵器的子项目，而由原生种变异而来的现世种也是这个计划的副产物之一。

杂志库 ZAZHIKU.COM

玖那米斯为了夺得合身凯撒的OG引擎，唆使修罗众绑架了合身凯撒机师吾妻吼太的妹妹笑子。但是负责看管笑子的修罗弗尔卡却受到笑子纯真心灵的感染，对修罗的生存之道开始动摇。于是，当玖那米斯让修罗众交出笑子的时候，弗尔卡带着笑子逃离了转空魔城。但是，当弗尔卡忙于同修罗追兵战斗时，笑子还是被玖那米斯的手下掳走了。之后，弗尔卡为了救回笑子、探索新的生存之路而加入了黑金号一行。而此时的笑子被玖那米斯洗脑，穿上了艾咪铠甲并驾驶黑色战斗机G雷门,成为了玖那米斯手下的一员猛将。而在随后的战斗中，众人发现艾咪正是罗亚的妹妹，G雷门也是合身凯撒的一部分。罗亚与艾咪曾经在异次元与宿敌暗脑作战，战斗的最后艾咪所乘坐的G雷门被破坏，罗亚与宿敌则两败俱伤。仅剩下灵魂的罗亚寄身于铠甲之中，与合身凯撒一起来到这个世界。吾妻博士修复了合身凯撒，而罗亚则选中吼太作为了自己的后继者。而艾咪也和罗亚一样寄身于铠甲之中，但是她和G雷门一起落入了暗脑的手中，并被当作刺客交给了玖那米斯。在兄妹亲情的感召下，笑子恢复了自我，罗亚与合身凯撒也通过G合神重新召回了艾咪和G雷门,并获得了新的力量。另一方面，玖那米斯派出拉米娅阻挡响介等人，打算使用拉米娅的ATA自爆攻击重创众人。幸好复活的阿克赛尔及时出现，强制执行了安装在拉米娅体内的DTD指令，令其神经回路过热，消除了玖那米斯对她的控制，也令她重新取回了自我意识。

在夺取了修罗众的瞬转刀之后，众人决定发动“OVERGATE作战”突袭转空魔城。在转空魔城内部，众人首先遭遇到了弗尔卡的弟弟费尔南德，而他因为强制对修罗神进行神化而陷入了意识混乱的境地。而经过与地球战士的共同奋战，弗尔卡已经找到了修罗新的生存之道，为了达到阿修罗的顶天，他坚定了自己的意志，终于完成了座机伊达波斯的神化。随后，弗尔卡与众人合力击败了修罗的众将军，以及他自己的兄长、修罗王的得力干将阿尔提斯。在转空魔城深处，弗尔卡在伙伴们的帮助下击败了修罗王，成为了新的修罗王。但战斗并没有结束，在转空魔城内院之中他们又打败了前修罗王的军师、暗中与玖那米斯勾结的密匝尔。就在众人打算破坏绝界宝的力场时，玖那米斯的人造人突然出现，他们企图阻止众人的行动，因为玖那米斯发现打开“门”的“钥匙”就藏在绝界宝之内。但是在白河愁、阿克赛尔等人的协助下，即使是玖那米斯的人造人也难以招架地球战士们的攻势。所以玖那米斯不得不亲自出战。它吸收了媞丝和拉里亚这两个本是它分身的人造人以获取更强的的力量，但最后还是没能取得胜利。

逃走的玖那米斯为了打开通向自己的创造者暗脑的“门”，同时启动了绝界宝的次元转移装置和时流引擎。但是时流引擎的制造者拉吉早就预料到了这个情况，在这个时流引擎中设置了爆炸装置，当玖那米斯企图使用时流引擎的时候就会自爆。但由于绝界宝的次元转移装置和合身凯撒的OG引擎发生共鸣的关系，暗脑还是被召唤到了这个世界。然而暗脑却说出了事情的真相：玖那米斯只是它造出来寻找罗亚的工具，而且是一个有缺陷的废品；而转空魔城的真正身分则是想要逃离它的古代住民所创造的方舟中的一艘，但是如今也已经陷入机能不全的状态了。暗脑击杀了玖那米斯，亲自与众人展开了战斗。但是，此时的暗脑也和罗亚一样并非处于完全的状态，所以终究也难逃一败的命运。暗脑被击败时放出了它体内所积存的全部思念，引起了次元境界线的扭曲，打开了次元之门，把众人传送到了一个异空间中。可就在这时，之前一直与众人并肩作战的白河愁却突然调转矛头，向众人发起了攻势。借助邪神之力，古兰森变化而成了新·古兰森。最后，新·古兰森被击败，白河愁战死。但他看上去却对这个结果非常满意，仿佛摆脱了枷锁一般。



▲著名宅女偶像中川翔子在《原创世纪合集》发售时，以机娘造型为游戏造势。

战斗结束后，绝界宝的力场消失，众人也回到了转空魔城内部。弗尔卡决定承担起修罗王的职责，率领修罗众利用转空魔城转移到新的天地，去探索新的生存之路。而连邦政府方面，在尼布哈尔特别辅佐官的建议下，大总统格莱恩决定建立一支直接接受自己命令去执行特殊任务的部队。这支部队将以中心计划所开发的机体为核心，而且这支部队将具备与钢铁号、飞龙改匹敌的战力。石动重工也将参与这个计划，不过石动光子心中却有另外的打算……

《机战OG》动画简介

ORIGINAL GENERATIONS

迄今为止，《机战OG》系列一共推出过4部动画作品。在PS3版《第2次机战OG》到来之前，对系列剧情知之甚少的人不妨找来动画看看，这也算是最快的补习方法了。不过《机战OG》的动画向来以作画崩坏而出名，这点非常遗憾。

魔装机神サイバスター

放映时间 1999年5月3日～1999年10月25日

系列最早的一部动画。看名字似乎是讲述系列人气角色安藤正树及机体塞巴斯塔的故事，但实际上动画内容和游戏差得非常多。惟一值得一提的是，本作是杉田智和的出道作。

スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION

放映时间 2005年

OVA作品。讲述《机战OG2》故事结束后的剧情，后来以“OG 2.5”之名收录到PS2版《原创世纪合集》之中。

スーパーロボット大战OG－ディバイン・ウォーズ－

放映时间 2006年10月4日～2007年3月28日

以《机战OG》1代剧情为主的TV版动画，不过对游戏剧情（尤其是隆圣篇）有不同的表述。

スーパーロボット大战OG－ジ・インスペクター－

放映时间 2010年10月1日～2011年3月25日

以《机战OG2》剧情为主的TV版动画，刚刚于今年上半年结束放映。PS3版《第2次机战OG》的限定版会包括本作的全部26集动画的蓝光版，不过那价格就……



杂志库 ZAZHIKU.COM

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近收到好几位曾经活跃于本栏目的画手们的Email来稿。在他们的创作感言之后，都有诸如“终于找到你们的新邮箱了”之类的感叹。我回想了一下，这几位的确是在我们更换栏目投稿信箱后突然失踪的。看来，很有必要再次将我们目前使用的信箱地址公布一下：tt@ucg.cn，原来的gallery@ucg.com.cn已作废，请各位兄弟姐妹尽快更新地址簿。另外，6月最佳作品评选投票活动在ucg.cn上持续两周了，想要拿到作品超大原图的朋友不要错过哦！7月征稿现也已启动，漫影1000L数位板继续送！奖品设置请详见第171页“一刀有话说 特别版 Vol.32”，抽空了解一下吧！



广州·东方朔

UCG总第275期“魅女秀”中的那幅美丽端庄的《王元姬》想必大家还有印象。作者东方朔同学非常善于将准写实画风与超华丽的配色相结合，营造出一种特别的唯美意境。上图很好地体现了这些特点。此外，作品的别致构图也令人印象深刻。



郑州·绘鸟

天越来越热了，海边是不错的消夏去处。而且，如果能与上图这样融合了无数动漫美女特色于一身的完美MM邂逅于沙滩，绝对是人生一大乐事啊！如果再展开一段美丽恋情……（被众编拖出去打——捉神醒脑）



上海·JS桑

“《失落的星球》系列”的机体设计中规中矩，但作者通过适当的构图，使这看似特点并不鲜明的大家伙看起来威武帅气，动感十足。有爱的佳作！





北京·宣扬

一幅画风几可乱真的《街霸Ⅲ》达德利，人物的外形描绘、气质把握、画面用色甚至线条处理，都与游戏原画如出一辙。而这些无疑都显示了作者强悍的学习能力和扎实的基本功。

成都·周琳

不知道如今还有多少人还记得这位来自NDS《恶魔城》的女性主角夏诺亚。平心而论，她的形象确实与该系列的整体风格有冲突，但单独来看也是很有特点的角色。比如左图诠释的这样——狂野与迷幻，魅力四射！



广州·jian

来自动画版《电波女与青春男》的藤和艾莉欧，一位自称宇宙人的自闭宅女，时常以裹着被子的造型示人……这么正的妹子，可惜了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志库 ZAZHIKU.COM

读编往来

兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画：西达 & 恶魔猫那娜 & 木仙



★《苍翼默示录 连续变幻 2》（简称 BBCS2）终于成了 21 世纪第 2 个十年里编辑部首个流行的格斗游戏。以洛克为代表的一干新人的热情尤其高涨，游戏、摇杆样样不缺。鉴于日益高涨的对战热情，经老编批准，编辑部还专门组织了 DLC 的团购，效果良好。E3 期间编辑部还专门组织了一场比赛，这次比赛不单有《游戏机实用技术》编辑，还有《掌机王 SP》等兄弟部门的编辑参与，最后的结果嘛，这里先卖一个小小的关子。下期杂志的光盘里将收录比赛过程外加花絮。

★看了本期 E3 特刊之后，不知各位还满意与否？由于之前担心本届 E3 是雷声大、雨点小，编辑们为这期杂志准备了 120 页的非 E3 内容。结果这期的 E3 猛料不断，导致 E3 内容比预计的多了不少，直接导致 2 篇特别企划和 1 篇特稿被迫延后。印象中每次特刊和合刊都有类似的情况，曾有读者来信建议随当期情况来决定页数。这个建议固然很好，但是无法实施，因为杂志的规格是要提前至少一个月确定的，并不能说改就改，因此在可以预见的将来，类似的事情还会不断发生……

★这里顺便也预告一下接下来几期的动向。首先是一年一度的暑期特刊，之后 8 月底有欧洲游戏展，再过一个月是东京游戏展。相信在接下来的时间内，PS Vita、Wii U 会不断放出新的情报。继年初的改版受到好评之后，杂志还会于近期继续进化，还请大家继续关注我们！P.S. 大家想看到什么内容的话，就赶紧写信过来呀！

★最后来个友情提示：写平信的读者，最好在正文最后也写上自己的地址。因为编辑部的来信众多，有时会出现信封和信纸对不上的情况，因此在正文里写上地址的话就可以有效避免因找不到信封而查不到地址的情况。

杂志库 ZAZHIKU.COM

本期名场面

良心

在八重樱连续不断长达数月的资讯轰炸＋威逼利诱下，众位编辑都对《爱丽丝疯狂回归》产生了浓厚兴趣。游戏杀到的当天，纱迦和洛克一马当先冲到游戏室里体验游戏，而八重樱在一边围观。只见纱迦拿过手柄，首先转动右摇杆将视角推向了爱丽丝的裙底……八重樱一脸黑线地抢过手柄扔给了在一边幸灾乐祸的洛克。洛克拿到手柄之后心想，我才不会这么蠢呢，结果在进行四段跳空中飘浮的时候，他的手下意识地推了一下右摇杆……八重樱的怒槽已经临近满值，纱迦和洛克只有拿出“视角上下反转”来进行抵抗。

之后，刚吃完午饭的金馆长走了进来，八重樱带着强烈的杀气把手柄递给了金馆长，金馆长往前走，没有转视角；跳起来空中浮游，没有转视角，战斗，没有转视角。八重樱带着胜利的微笑地望着纱迦和洛克，仿佛在说：“哼，你们这群禽兽见识到什么是真正的好男人了吧！”谁知当八重樱回过头来，发现金馆长正在通过一个喷气机关，爱丽丝的哥特萝莉裙飘了起来，金馆长下意识地把视角往下一转……八重樱怒槽爆表。随即三人即被八重樱施以秘奥义“真禽兽灭绝破杀斩”轰出了游戏室……

叔叔……

这件事情发生在编辑部最重视仪表的男性编辑奈落和最不重视仪表的男性编辑金馆长之间。奈落平常头发一丝不乱，面部整洁，注重穿衣打扮，稍微收拾一下的话说他是刚高考完的高中生都有人信；而金馆长平时头发乱如鸡窝，胡子拉碴，抓起什么穿什么，数次被人以为是中年大叔。

前几日编辑部组织全体编辑欣赏电影《加勒比海盗4》，在回程的地铁上，一名抱小孩的妇女上了车，金馆长一马当先站了起来给这位妇女让座，妇女感激地看了看金馆长，对她的孩子说：“还不快谢谢叔叔！”金馆长顿时石化，而众编则无不窃笑，只是碍于面子没有笑出声而已。

无独有偶，过了一站之后一个老奶奶带着小孙女上车，坐的临近门口的奈落迅速起身让座，老奶奶慈祥地对小孙子说：“快谢谢哥哥！”如果刚才金馆长被石化了的话，那么他现在应该是已经碎成了石头渣。而众编则再也忍不住了，全部哈哈大笑了起来……

英语乎？日语乎？

某日，编辑部中以几乎不会英语著称的洛克来到某很熟悉的游戏店中购买游戏，正好此地有个日本人想买游戏，但是由于语言不通，该日本人提出的要求老板根本无法理解。

两人正在抓耳挠腮手舞足蹈之际洛克赶到，店主急忙要求洛克充当翻译，这名日本人立刻对着洛克说出了一大堆奇腔怪调的……英语！洛克没辙了，英语他也不灵啊，于是洛克犹豫了一下，就用日语直接跟这个日本人交流，没想到这一犹豫犹豫坏了，日本人以为洛克是因为他英语说得难听不屑跟他说英语，于是这个倔强的日本人无论洛克跟他怎么用日语说，他都用英语作答，一时场景极为搞笑。最后，搞不清怎么回事的洛克出于无奈，只有亮出自己大学时候的老本行解决问题：他开始作画！最终，在三幅图画的帮助下，成功地帮助这个日本人解决了问题，洛克很庆幸大学是学美术的，要是学计算机的，那不是要拿一台笔记本来解决问题么……

暴力倾向

E3时候大家都是很忙碌的，尤其是负责稿件最后整理工作的九兵卫，而华尔兹由于单位网速过慢，迟迟刷不出该游戏的官方网站而无法完成稿件，九兵卫催稿数次未果。中午休息的时间华尔兹趴在桌子上睡觉，而九兵卫则在他旁边的电脑上整理资料，由于工作过于认真，九兵卫浑然没注意到手中的百事可乐已经顶满了气。他刚拧开盖子，“噗嗤！哗啦！”一股可乐流准确地浇在了华尔兹的头上，华尔兹起身，看着抓着一个可乐瓶子的九兵卫，颤声说道：“九……九老师，我……我没交稿子是有客观原因的，你……你不能拿可乐浇我啊……”而这一幕正好被八重樱看到，于是，“九兵卫有暴力倾向，对付交稿太迟的编辑会使用淋头之刑”的消息不胫而走。在接下来的几天里，众编就是熬夜到凌晨也要写完给九兵卫的稿子……

本期流行游戏

爱丽丝 疯狂回归

八重樱、狼来了、纱迦

你们太天真了，原作小说才不是那么美好的故事呢……

——众编质疑本作过于血腥，八重樱幽幽地回答

魅影破坏者

九兵卫、纱迦、狼来了

CV才是本作的主菜啊，格斗系统神马的都是浮云！

——被本作华丽的声优阵容深深吸引的九兵卫

如龙 终焉

金馆长、胜负师、洛克

都过来！我给你们表演闭着眼杀100个僵尸的神技！

——有感于本作各种“特色”的金馆长大喊

生化危机 佣兵3D

狼来了、洛克、金馆长

老卡就爱毁人，先毁但丁再毁Jill。

——觉得Jill的脸肿了的狼来了道

苍翼默示录 连续变幻2

狼来了、九兵卫、洛克

1/18的几率，我就不信这么容易抽到！这……

——大家随机选角色对战时多次选到完全不会用的泥巴而被纱迦狂虐的狼来了留。

我喜欢口袋妖怪的理由

Email 张晨：《口袋妖怪》是款好游戏啊！给予看重的对象痛苦，将其折磨到将死却又未死的程度，然后用道具剥夺其自由据为己有，之后作为无论怎样的命令都会乖乖听从、毫无反抗的温顺玩物呆在身边。如此有爱的游戏销量破10亿也是有可能的啊！

同学，你知道得太多了……



日本游戏市场 2011年5月30日～2011年6月5日：第一名《生化危机 佣兵3D》（3DS），累计销量58792套；第二名《海贼王 无尽巡航SP》（3DS），累计销量97241套；第三名《战斗与收服 口袋妖怪 打字练习DS》（NDS），累计销量117344套。



Email 641599160：我玩《零 红蝶》时总会叫上同学一起（因为自己不敢玩，那个在房门前的摸手CG就把我吓个半死），我同学胆子也很小，每次看我玩，他都会喊：“等你妹，等你妹”，有一次我实在忍不住了，回了一句：“是等你妹！”，之后上网找攻略时才知道，那个是她姐……

不懂日语难免会发生类似的笑话，所以掌握一些基础词汇还是很重要的。（P.S，我记得不用等也是可以的，别看她姐脚有残疾，关键时刻却能跑得比兔子还快……）

Email 灼眼的文：小编们在每本UCG里都会扔闪光弹瞎我们狗眼有木有！而且我评论微博也会被九叔叔闪到，何况我没墨镜啊！当场瞎了我的美国钛合金高密度组装狗眼！小编们没有要省吃俭用的地步吗?

杂志上这些内容只是为了和读者分享大家对于某些作品的爱而已，绝无他意。另外，勤俭节约永远是人类的美德啦~

Email 埃及猫：关于《零 红蝶》的重制版，这人物明显没有原来的美型嘛！我是越看越怨念！光荣这是想干嘛！就不怕下次冲入本部的是纱重和无双化的绳叔率领的农民大军吗……

《真・零无双》，一款融合了恐怖元素与爽快杀敌于一身的“无双”新作即将诞生！

Email 139：看了这期杂志DVD中的《凉宫春日的追想》的CG影像，让我震惊的是一上来长门有希使用的电脑，貌似是win95。按照创作源于生活高于生活的原则，难道广大日本人使用的是486电脑，想来不大可能，我疑惑了！

那些只是命令行而已，就算是现在最先进的个人电脑你还是能看到这样的画面。嘛，不过文艺部的那台电脑确实是老了点，不然春日也不会去隔壁的计算机研究社团去抢电脑了……

Email 王德宸：我想提一个建议，如果没有什么大作的话，是不是可以直接让“强作袭来”栏目缺席。有的作品真的没有放到这个栏目的意义，比如说275期的《幻境神界》确实是当期惟一有做成攻略透解价值的游戏，但是真的也是个只有做成攻略透解价值的游戏。

关于大作的定义，其实是很模糊的，像《怪物猎人》在日本算顶级大作，但在欧美啥都不是。本栏目之所以用了“强作袭来”而非“大作袭来”这个词，就是表明出现在这个栏目里的游戏，并不是传统意义上的大作，而是近来一段时间里的值得玩的作品。很感谢你的建议，距离杂志改版接近半年了，在新学期开始之际杂志会有一些新的变化，敬请关注。

Email 周星星：有件事我想说好久了，就是关于赠品海报。自UCG改版以来，赠品海报一直送的都是日式游戏的海报，而且大多都是卡通风格，完全无视我们这些美式游戏的玩家（其实N年前我也喜欢日式游戏），我心想下期可能就会送一些自己喜欢的海报了，结果每次拿到杂志都只是失望！所以我这次一定要把话说清楚！毕竟现在美式游戏是主流啊！以后我想看到像《神海》、《战争机器》、《生化》、《使命召唤》等等系列海报，我想大多数玩家都会喜欢的！

先来看看发售日吧，《未知海域》11月、《战争机器》9月、《生化》（你说哪个生化……）、《COD》11月。明白为什么这些游戏没送海报了吧？因为——时间没到啊！

Email 祈祷者：本来想高考完就入手3DS和PS phone的，可是现在发现几个问题：

第一：3DS 无汉化游戏，怕玩的郁闷，所以我想问下，学多久日语可以大致看懂游戏呢，只要大致就行。

第二：我同学前几天买了 PS Phone，看着不错，不过貌似游戏少了点，不知道最近会不会有什么好点的游戏，没的话就不买了，直接去买 iPhone 了。

第三：看新闻索尼又公布了个 PSV，我又纠结要不要不买 3DS 了……

第四：计划入手家机，可还是想不好买哪台。我爱好是日式 RPG 和音乐游戏。

看在我度过了痛苦的高考的情况下，小编就耐心的解答下我的疑惑，给点意见吧。

金馆长 **1.多看日语的东西自然而然就会了，特别去学的话反而有可能陷入一种书面语言无法转化为日常用语的怪圈……**

2.PS Phone 现在的优势就是能玩 PS 的一些游戏，如果想买一个手机的话，还是推荐 iPhone。

3. 我也很纠结，要不干脆咱都入了吧……

4. 日式 RPG 的话 PS3 上比较多，而 Wii 上更是有大量的音乐游戏任君选择。

Email yys：得知编辑部要举办BBCS2的比赛，而且洛克放出“至少可以进四强”的豪言，我不禁对比赛结果产生了兴趣。能不能将编辑部比赛的录像精选一部分出来放在Gamehalo中呢?

因为这次比赛，编辑部内的BB众数量大幅提高，比赛的录像本来计划是收录在这期的Gamehalo中，不过由于给E3的新闻让道而暂时搁浅，如无意外应该会在下期放出。

美式饮食



杂志库 ZAZHIKU.COM

大连市 Legend：高考前夕全班也进入了突击阶段，晚自习要到11点才下课的学生伤不起啊T T！因为晚自习的时间太久，在作业做完后我果断从怀里掏出小P自娱自乐，不料正在玩时班主任突然杀到，情急之下我果断将小P塞到我的屁股下面。

于是乎，班主任在我的抽屉中寻找数分钟未果后只得快快离去，本人觉得此方法躲避老师的追杀实在太完美了，不敢独享，发来打算和各位玩友分享……

这也算是一种“狗急跳墙”吧……先不说老师让你站起来，光是一不小心把小P的屏幕坐裂，那可就得不偿失了。个人建议还是让老师收了，然后下课去认错要回来吧。

Email 喵子：近来周围的朋友都在玩《苍翼默示录》，我也想加入到他们的对战中，但本人之前没有接触过该系列的作品，小编可以推荐一下适合初学者使用的角色吗?

男性角色首推Ragna和Jin，两人的连段都不算太难，通常技的性能也比较优秀。（胜负师：千万别选Tager！）

女性方面，Noel有简单又下血的连段，且大部分D系起始技都有无敌时间；Tsubaki属易学难精型的角色；如果对自己的手法有信心，可以尝试一下压制、多择、连段暴血能力都非常优秀的Makoto。

Email 笨小孩：记得曾经有一个介绍街机的栏目，后来为什么消失了？我挺喜欢玩《头文字D》的，期待栏目回归。

纱迦：想必大家都知道，现在街机厅里最火的不是《铁拳》也不是《街霸》，而是各种娱乐机，这样的游戏显然不适合介绍。街机栏目的做法目前还在商讨之中。

Email ZERO：话说其实之前我是很不屑买手办的（有钱买手办不如入钢达姆！燃烧吧，我的钢之魂！），可是现在被《GGXX》的迪兹萌到之后才发现手办是那么的可爱……啊，果然是天真的罪吗?

对某件事物的爱往往就是在一瞬间产生的，当然手办这种无底深坑还是不要轻易跳进来比较好，勒紧裤腰带的日子可不好过，我和九老师就是鲜活的例子。

Email 海堂熏：276期的专题《推理之力，叩开真相之门》竟然没有金田一，让我这个金田谜表示鸭梨很大。

如果要将动漫游戏作品中的名侦探一一列举出来，恐怕再写上8页也是不够的，只能有针对性的选择其中一部分加以介绍，还望见谅。不过金田一少年自从2009年之后就再无游戏推出，看来人气也是略有下降啊！

深圳市 焦黑鸡扒：不知各编平时喜欢喝什么饮料呢？我最喜欢喝雪碧，不过最近发生了一件有关雪碧的糗事：

有天我到朋友家打游戏，他家离我住的地方有两小时车程，回来的时候买一瓶雪碧。到家时看了一下瓶盖，才发现上面写着“再来一瓶”。我懒得再坐两小时车去换，不过直接在我们楼下的7-11换的话，又怕人家以“不是在我们这里买的”为由拒绝，于是我就想出一条妙计。我首先去7-11买了一瓶雪碧，然后出门把雪碧打开，拿出写着“再来一瓶”的那个瓶盖，然后找售货员小姐要求换一瓶雪碧。我正以为奸计得逞，没想到售货员小姐拿着我的瓶盖说：“1分钟前你买的那瓶雪碧是刚从冰柜里拿出来的，怎么1分钟后这个瓶盖就这么热了？你肯定是用在其他店里买的雪碧剩下的瓶盖到我们这里来兑奖的吧?”当时店里有不少人，都向我投来鄙视的目光，我那个伤心啊……

这件事教育了我们，但凡是买印有“再来一瓶”抽奖的饮料，一定要第一时间打开瓶盖看一看。如果要学这位读者来个“狸猫换太子”，也记得先等一段时间再说……

天津市 崩溃君：E3上公布的新游戏《龙之皇冠》真是伤不起啊！女人的大腿比男人还粗有木有呀！这还是我熟悉的Vanillaware吗？真叫人内牛满面啊！我还是去重温《奥丁领域》和《胧村正》吧……

《龙之皇冠》可以视为是Vanillaware进军欧美市场的第一步棋，因此人设都是符合欧美人审美的肌肉系。但脸还还是日式风格，因此总给人一种不协调的感觉，小编们同样也被雷得不轻。不过看游戏影像还是蛮好玩的，至于那粗壮的肌肉，就请自动脑内屏蔽吧！

杭州市 四条雏子：高考结束的那天我做了两个梦，第一个是关于游戏的，我梦见我高考考得特别好，爸爸给我买了PS3和X360和3DS，还答应我年底买PSV，之后我笑醒了；之后继续睡，做了一个恶梦梦见我高考考砸了，父母逼着我复读并且砸掉了我仅有的PSP……现在我心情很复杂，这两个梦纠缠了我好几天了，我该怎么办啊?

天堂和地狱都在我们每个人自己身上，关键在于你如何去看待它。

Email 我才不是宅男：上个月终于用省吃俭用的钱把3DS请回家了！第一件事就是设置擦肩用的资料，幻想着能与某个萌妹来几次命运的邂逅。

转天带到学校里，还真擦肩到了几个人，其中一个人的Mii头像是个戴着猫耳的可爱女孩，打招呼的话是：“愿你找到幸福的四叶草”。我顿时就热血沸腾了！当擦肩列表中再度出现这位萌妹的身影时，我急忙密了一条私信给她，说想和她交个朋友。经过一整天忐忑不安地等待，我终于等到了她的回复，内容是：“欢迎来选修我的日语课！”坑爹啊……

对不起，你的来信让我猛地联想起了著名日剧《魔女的条件》……

Email 周欣峰：关于阳光学员，想通过写信向其他读者说一下，加入前一定要经过慎重考虑，不然不只是对UCG不负责，也是对自己不负责，三思而后行啊。

参加阳光成员最忌讳三分钟热度，一开始满腔热情，发现不能马上变成编辑，立马丧失热情。这样可不行啊！另外，本期E3展特刊工作繁忙，阳光成员回复偏慢，还望各位原谅！

Email 特长是躺着：众编好，我是一名朝九晚五的上班族，平时工作就比较忙，只能用晚上的时间玩会儿游戏。遇到大作发售时，难免会玩到半夜。俗话说的好，“中午不睡，下午崩溃”，熬夜后如果中午不睡上一会儿，下午的工作效率肯定要跌至谷底。但是我尝试遍了各种睡姿醒来后都会腰酸背痛腿抽筋，比午睡前还要累。UCG的小编们经常熬夜，在午睡方面应该很有心得吧？请传授我一个舒适的睡姿吧！

其实只要是坐在座位上睡觉，无论怎样的睡姿都不会舒服的，所以小编推荐需要午休的读者们购买折叠午休床放在办公室中备用。这种床价格便宜，而且折叠起来后体积很小，不会影响到他人。UCG编辑部前不久也刚刚购置了一批午休床，于是中午便可看到几位编辑在其他人惊天动地的对战声中酣然入睡的景象。



日本市场分析：近期日本游戏市场虽然新作不断，可惜发售的游戏中缺少具有号召力的作品，导致本周的软件销量和硬件销量只有少量提升，不过对于尚处于低迷的市场来说是个好现象。此外，3DS的销量也正式突破了100万台。

杂志库 ZAZHIKU.COM

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通“MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖 3名



北通球王 2(震动版)

6A 互动信箱礼品名单

大奖	北通MVP球王2无线六轴震动手柄			
	上海	方迪		
一等奖	北通MVP特洛伊无线震动版手柄			
	徐州	张小洛	天津	孟翔平
二等奖	北通球王2(震动版)			
	南京	周巧云	武汉	王以航
	上海	姜庆弘		
三等奖	北通USB数据线312			
	新疆	侯皓曦	广州	吕承学
	太原	陈其可	合肥	劳 栋
	北京	涂 志	重庆	胡天山
	成都	刘绍发	上海	黄全中
	深圳	张之胜	广州	赵承楠

三等奖 10名



北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 说说你对本期 E3 特刊的意见。
2. 暑期特刊将至，写出你希望编辑们制作的内容。
3. 征集“高考与游戏”相关话题，有奖哦！

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

Email 狄拉克北：小编们好，我是UCG的忠实粉丝！但是现在身在荷兰佐特尔梅，实在是哪里也找不到UCG卖，请问我想看杂志怎么办？邮寄又贵又慢！

请登录UCG官网，购买电子版UCG啊少年！

扬州市 拇指猴：小编们都是光棍吧？（坏笑）请问各位大大对MM有没有啥的特殊趣味？

萝莉脸庞，御姐身材。价值观人生观相近。

长裙+帆布鞋+皮肤白皙吧。

女性即可。

好奇心杀死猫

北京市 神瞬：某天去游戏店的时候，看见老板把一本 UCG 放在旁边，我随便拿起来翻了翻，看到其中一页被人扯走了，我特别想知道这页的内容是什么（因为正好不能通过前后文来猜内容），于是问老板这页怎么丢了，老板说：“嗨，这页好多顾客都说内容太好了，结果就不知道被谁给扯走了。”我更好奇了，就追问老板是什么游戏，老板卖给我一张盘，是一张很久以前的游戏，他说这页的内容就是专门介绍很久以前的神作的。于是我乐得不行，赶紧买回去体验，然后我回家觉得这个游戏一般啊，UCG 怎么能介绍这么一般的游戏呢，结果过了两天我买到了这期杂志，一看，原来这页是……邪魔院……

一刀有话说（特别版） Vol.32

2010 年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见以外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 7 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

美国市场分析：经过前几周的爆发后，本周的美国游戏市场新作数量又有所减少。《黑色洛城》依旧强势居首，相信本作的销量已经给续作的推出做出了最好的保证。

杂志库 ZAZHIKU.COM

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

读编交流

小编寄语


饭桌上的诺曼儿～

摄影 by 九卫兵



E3 已经结束，不知道哪些正 Game 引起了各位的期待。个人的期待顺序是：PS Vita、《上古卷轴 V 天际》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《生化危机 浣熊市行动》、《大帝王国 罪与罚》、《雷曼起源》。

上个月在杭州的时候，我曾走进武林门附近的一座教堂。当时已经晚上九点多，昏暗静谧的教堂中只有一位年迈的牧师在角落，之外再无他人。我慢慢走进去坐下，这里安静无比，周围被各种圣物环绕，确实给人一种很神圣的感觉。我虽不是任何教徒，但是此刻还是被感染了。心怀崇敬、剔除杂念，默默地试图在心中和天父交流。不久之后我终于听见天父似乎在我的耳畔低语：好吧，你可以买一台 iPad2……于是前几天我就买了一台，谢谢您支持我，天父！

用 iPad2 阅读确实很爽，没几天就不知不觉看完了两本书，目前正在读的是《龙卧亭杀人事件》。我属于典型的一类读者：年少的时候喜欢纯文学，村上春树啊余华啊昆德拉啊自不待言，连陀思妥耶夫斯基都看得欢。但是这些年却喜欢读起推理小说和奇幻文学了……很多人也是这样吧。

某晚发现近期买的蓝光电影里还有一部叫《花水木》的日本纯爱片没看，于是决定涤荡一下心灵。不过看了大半后，实在难以继续——片子讲的是一对高中生恋人的故事，蓝天、白云、大海、北海道美丽风光、新垣结衣……圣纯的故事和画面让我渐觉浑身血小板刺痛。就好比一泓清泉流入一大片污水，污水其实也会觉得被侵蚀了……不过坚持看完后才发现这部片子让我感动不已，故事虽然有矫情的地方，但结局却勇敢地圆满了世间注定的残缺。

本期个人签名

如果说人类有一种既懦弱又坚强的品质，那就是"对绝望依然心怀希望"。



★听说 E3 召开期间还举办了著名的游戏音乐会 VGL，山根美智留亲临现场弹奏《恶魔城》神曲，而在地球另一端的我只能各种羡慕嫉妒恨了。真希望能有机会亲耳听一次山根阿姨弹奏《Lost Painting》啊！

☆截稿这几天赶上热带气旋从小编们所在的城市擦肩而过，带来了不少凉爽的降雨，稍微缓解了南方特有的闷热。原本就喜欢下雨天的我自然是很高兴的，但很快我便发现如果雨继续下不停的话，下周我就没有能穿的干净衣服了……

★《爱丽丝 疯狂回归》偷跑了将近一周，中午休息时众编就会挤在游戏室里打上 1 个多小时。第一大关流程时间非常长，还没人能在一个半小时内打通。玩的过程中，不时有小编问我 1 代是不是也是这样那样，老实说距离我打通 1 代已经过去太长时间了，所以也记得不太清楚了。幸好《爱丽丝 疯狂回归》赠送了 1 代下载码，能让我有机会在家用机上重温一下当年的经典。另外，编辑们经常会拿我花了 2 年时间才打通 1 代这件事调侃我，在此我要郑重地解释一下：之所以会花费两年时间是因为 1 代是 PC 游戏，当时我只有在寒暑假时才有机会摸到电脑，所以准确的说我只花了 2 个寒假 +2 个暑假，而不是 2 年！当然，2 个寒假 +2 个暑假算在一起也有 6 个月了 = =||||。

本期个人签名

25 块钱一斤的猪肉你伤不起啊！



【BBCS2】怎么也想不到现在编辑部竟然有那么多人开始玩起了《苍翼默示录》，每天晚上编辑部的游戏室都聚满了酣战的人群，真是长江后浪推前浪（我可不想死在沙滩上）！看来要加紧练习啦！

【游戏光环】本届 E3 三大发布会内容十足，加上 PSV 和 Wii U 两大新主机的闪亮登场，看点可以说非常之多。只可惜本期游戏光环容量有限，所以仅能节选其中的精彩片段和大家分享。不过在即将上市的《游戏光环 HD》（Vol.2）E3 特辑中，将会收录三大发布会全程 720p 高清并配有中文字幕，采用三张 D9 盘的超大数据量，包括展会上首次公开的高清新作影像也会一并收录，大家千万不要错过！

【日本游】获悉从今年 7 月 1 日起，日本将放宽对中国公民的签证条件，年薪满 10 万（也有说法是 6 万）就能申请多次往返日本的旅游签证。听到这个消息的第一反应是希望它能早日实现，第二反应是日本真的能吃得消吗？毕竟中国的人口基数实在是太大了……

本期个人签名

夏日大作战开始！



★从洛杉矶回到家后吃的第一顿是稀饭加炒青菜，感动得泪流满面啊！果然稀饭才是世界上最可口的东西！上次去洛杉矶因为口腔溃疡，吃啥都疼，而这次身体状况良好，本来胃口也还算不错，但美式的食物份量实在大到让我无法消受。在洛杉矶吃东西不算便宜，不过按照份量对比的话就跟国内相差无几了。比如一个墨西哥鸡肉卷里几乎能塞下一整只鸡的肉，就连中餐馆里的香辣蟹，都有将近 10 只蟹的份量……难怪老美个个人高马大，如果让他们住在我们编辑部附近，吃楼下只有 4 块小肉片的小炒肉，估计能把他们活活饿死……

★虽说美式的食物怎么都吃不惯，但是洛杉矶的天气实在好得没话说，6 月的天跟凉爽的秋季似的，凉风习习，空气湿度适中，路上的所有敞篷车都敞着篷，沙滩边的步行街上，个个都坐在休闲椅上享受着海风与日光浴。而刚刚回到家的我，却像身处蒸笼，简直有点透不过气来的感觉。

★可能是因为天气原因，在洛杉矶时很快就适应了时差，而回来后时差倒了三天都还没恢复过来。别人是白天困、半夜醒，我是晚上睡的香，白天依旧困，在全天迷迷糊糊的状态中要一口气赶 3 万字的稿子……E3 真是一项极限运动啊！

本期个人签名

希望截稿后连睡两天两夜。

杂志库 ZAZHIKU.COM



［铂］由于“E3 期待”部分只是谈期待的游戏，所以这里补充两句。其实本届 E3 我最期待的是两个硬件，一个是当然是 PSV，自 PSP 坏了以后错过了不少优秀的掌机游戏，这回可以一步到位了；另一个是新款 3D 显示器，499 美元还有《抵抗 3》搭送，PSV 又是如此超值，索尼今年可真是各种良心价啊！

［金］港服终于复活了，一个多月的焦虑化作坦然。利用各服的 WB 计划一口气下了 10 个免费游戏，真是神清气爽。不过转念一想 PSN+ 就一个月有效期，有些游戏能不能抓紧打完还真是个问题。毕竟自己嚷嚷了很久的《无名英雄 2》也就开了个头，《BBCS2》也想抽点时间练练其他角色，这游戏最近在编辑部太火了，都赶上当年的《铁拳》了！

［银］打 2005 年以后，自己已经很少看选秀节目了，不过最近意外发现“中国达人秀”做得相当不错，就像宝春哥诗里写的那样“所有节目你最牛”！由于吸收了《英国达人》的成功制作经验，让观众看到了很多有故事的平凡人，在表现形式上远超国内的同类节目，就是广告插播实在多得吓人，所以我宁可隔一天看网上的绿色去广告版，也不看电视台的高清直播。

［铜］胜嫂打开一瓶刚买回来的酱油，把瓶盖翻来覆去看了又看，我问她在看什么，她说我就想看看有没有“再来一瓶”。

本期个人签名

来！战个痛～！



不知不觉来深圳这个南方城市已有一年，经过这一年的磨练，洛克终于习惯了这里的特产——地沟油食物……深夜看到捞地沟油的习以为常了，身体毒抗性也增加不少。不过，这到底该高兴还是悲哀呢。

本想为参加编辑部举办的《苍翼默示录》比赛而随便练练，让自己别输的太难看就好，不料玩了几小时后彻底沉迷了，每天回到宿舍后都会接上几局，本来新手柄生硬的十字键也在洛克的蹂躏下变得顺手起来。无奈网速实在不给力，除非和国内的电信玩家对局，否则会卡到连冲刺都做不到。百 M 光纤这玩意的价格什么时候才能平民化……

在朋友的怂恿下换了 3G 的手机卡，全国无漫游加上高速上网对于我这种经常往外跑的人来说确实非常划算，实际使用后也发现一个月的话费和 2G 卡并没多大差别，都在 60 元上下。只是，这耗电量也太过夸张了吧！

截稿前日正逢传说中的“红月”，于是果断带上 PSP 和《棋魂志》的龙飞一起在月下狩猎了近一小时。谁知深圳天上的云层厚得令人发指，根本就看不到月亮。这才想到来深圳后还未看到过一次星空，突然怀念起家乡小城的漫天繁星。不知再过个几年，10 后的孩子们是不是只能从照片上才能看到星空呢？

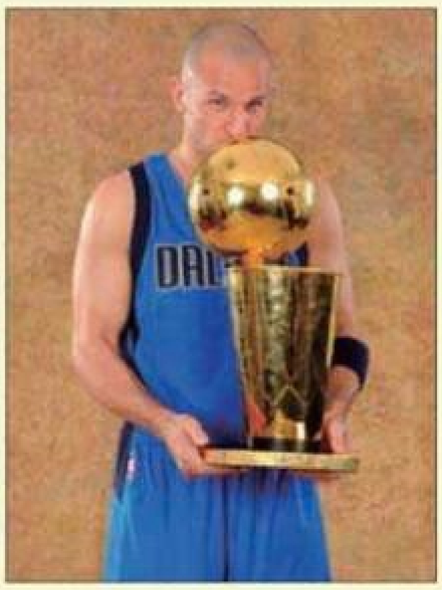

■当晚拍的月亮，可惜周围除了云还是云……

本期个人签名

最开心的事：港服恢复了。最伤心的事：港服邮箱的密码忘了……

华尔兹

※这期 E3 大家最忙的时候，我和天行者可耻的回到了学校，开始了与毕业答辩的战斗。不过天行者和洛克拿毕业证要一个月，我只要一个星期。



※ 11 年的 NBA 终于画上了句号。恭喜小牛队，万年老二终究只是谣信，基德，诺天王，恭喜你们圆梦了。还不成熟的热火队，单就组队第一年来看表现也不错，明年重整旗鼓继续战斗。

※最近开始重看《LOST》，对于这部神剧，希望所有美剧迷都不要错过。如果你觉得前期情节发展太慢，那只是铺垫，最后两季一定会让你眼都不敢眨一下地一口气看完。

※《无名英雄 2》与《如龙 终焉》同时降临让我挺痛苦的，两个都是让华尔兹割舍不下的作品。不过仔细想想，做完《无名英雄 2》PS3 专辑的攻略再抽时间慢慢品味《如龙》感觉也不错。

狼来了

编辑部的《苍翼默示录》大赛圆满结束，比赛中的精彩部分将收录在下一期的游戏光环中，另外面向初学者的角色攻略也将同时刊登在杂志上，感兴趣的读者可以留意一下。

《古墓丽影》新作放出了很多新的消息，这次革新从目前来看应该是成功的，但到底会有多少系列的粉丝买账还要等到明年秋季，望眼欲穿啊。

由于工作和其他方面的原因，终于决定从住了四年的地方搬出来。非常舍不得，不过想要得到什么总是要相应的付出些什么。目前还在苦恼一堆东西要怎么搬。

外公手术成功，希望他早日康复。个性直率刚烈的外婆放话：“这个老不死，今年肯定还要做一次手术。”亲戚们那满头黑线啊…

这期 E3 特刊忙的焦头烂额，完全没有时间去锻炼，休息后要补回来。

金馆长

拳：前段时间，馆长的好友传说の黄胖子带队去上海进行非正式的《KOF13》交流大会，比赛中有一位“老头使”，他手下的镇元斋简直是从另一个次元传送过来的，各种摔，摔上之后立刻就是一套连击，可怕的是无论什么样的起手式都能打掉约半行血……一时间实力超群的黄卷二胖也被打得不知所措，虽然后来熟悉了之后情况好了很多，但是我仍然认为这位玩家是当之无愧的“中国第一镇元斋”！另外，我希望中国的《KOF13》玩家多进行交流，比如我想看到“宇宙第二拉尔夫”对阵“中国第一镇元斋”的盛况……

脚：听说巴萨今年又要拿出 9000 万欧元的转会费用，顿时无语……我说巴萨你到底要强到什么程度才能停止进化？一边买进成熟的球员，一边用这些名将对青训出来的年轻人进行传帮带，短时间之内，我还真看不出巴萨有衰落的迹象。看来在未来 10 年里，欧洲打巴萨已经是欧洲足坛的一个主流了。至于近期传得沸沸扬扬的米兰“X 先生”，我觉得最有可能的是阿奎拉尼，毕竟阿奎拉尼有熟悉意甲节奏和能胜任中场多个位置的优势，已经敲定债阿滕的米兰需要的是一个秀才接替皮尔洛。



★端午节期间去了一趟野生动物园。我对动物园的印象还停留于笼子时代，看到这么一个以放养为主的野生动物园真是大开眼界。在动物园里发生一件趣事：在海洋世界有很多大大小小的水槽，上面写着水槽里动物的名称。有一个水槽上写着“美人鱼”，但我还是眼力也没看到任何生物。旁边一个小伙子（不知是不是工作人员）解释道：“因为自然界里是没有美人鱼这种生物的，所以这个水槽是空的。”尽管当天温度高达 34 度，但在场的人都觉得好冷……

★ 275 期杂志上提了一下黑卡，说微软将加大打击力度。现在微软已经果断出手，BAN 掉使用黑卡的用户。令习惯了用黑卡来购买 DLC 和完整游戏的玩家不寒而栗，正版机被 BAN 也不再是天方夜谭。过去黑卡令 X360 正版市场呈现虚假的繁荣，如今是时候回到现实了。

★最近我的 iPhone 4 的耗电量莫名其妙变大。最离谱的是截稿前夜，我看电量还有 32%，就放心地关机睡觉了。结果第二天早上自然醒来，拿出手机一看果然已因耗完电量而自动关机了。幸好我的生物钟还算准确，不然必定迟到。不知读者里有没有高人能支点招呢？

本期个人签名

用 2B 铅笔书写人生。

杂志库
ZAZHIKU.COM

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.06.16 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

今年的 E3 过后，大量新作情报爆发，发售表也因此而“增肥”了不少，虽然还有半年左右的时间，我们就已经能隐约嗅到年末商战浓浓的火药味了。暑期游戏市场相对平淡，但眼下也有一些不错的日式作品值得我们一试，特别是 3DS 平台的《塞尔达传说 时之笛 64》以及移植后的《深渊传说》。另外提醒大家，《装甲核心V》以及《黑暗之魂》近期宣布将夸平台推出中文版，FANS 务必关注一下。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年6月			
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻Ⅲ	Dungeon SiegeⅢ	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	暗影诅咒	Shadows of the Damned	EA	动作冒险	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ –アーランドの錬金術士3–	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
28日	狙击手 幽灵战士	Sniper：Ghost Warrior	City Interactive	主视角射击	美版
30日	超级街头霸王Ⅳ 街机版	スーパーストリートファイター IV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
7日	天使战记	エンジェル战记	Q entertainment	网络角色扮演	日版
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	体育	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	英雄不再 危险地带	ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション	MMV	动作	日版
		2010年8月			
18日	超次元游戏 海王星mk2	超次元ゲイム ネプテューヌmk2	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	怪物猎人 携带版 3rd HD版	モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.	Capcom	动作	日版
25日	战国无双3 帝国	战国无双3 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
		2011年9月			
6日	抵抗3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
8日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
16日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
15日	黑暗之魂	ダークソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	日版
22日	ToHeart2 DX进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
29日	第2次超级机器人大战OG	第2次スーパーロボット大战OG	NBGI	策略角色扮演	日版
30日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
		2011年10月			
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4日	漆黑	The Darkness	2K Games	主视角射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
20日	装甲核心V	アーマード・コアV	Fromsoftware	动作	日版
25日	战地3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
		2011年11月			
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake’s Deception	SCE	动作冒险	美版
8日	COD 现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
22日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年12月	最终幻想ⅩⅢ-2	角色扮演	2011年内	潜龙谍影 高清收藏版	动作
2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011年内	刺客信条 启示录	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年6月			
16日	绯色的欠片2 DS	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
		2011年7月			
14日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
14日	小叮当与妖精的家	ティンカー・ベルと妖精の家	D3 Publisher	文字冒险	日版
21日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	策略角色扮演	日版
		2011年8月			
4日	假面骑士 骑士世纪	オール假面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	动作	日版
25日	苍黑之楔 绯色的欠片3 DS	苍黒の楔 绯色の欠片3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年6月			
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
23日	地球探索者	アースシーカー	角川Games	动作	日版
		2011年7月			
16日	闪电十一人 强袭者	イナズマイレブン ストライカーズ	Level-5	动作	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	大家的节奏天国	みんなのリズム天国	Nintendo	音乐	日版
		2011年8月			
4日	家庭钓鱼	ファミリーフィッシング	NBGI	体育	日版
		2011年9月			
1日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー ご当地ネタ增量仕上げ	Takara Tomy	桌面棋牌	日版
8日	超级战队战斗 交叉守护者	スーパー战队バトル レンジャークロス	NBGI	动作	日版
		2011年10月			
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
		2011年11月			
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月	勇者斗恶龙25周年纪念	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年6月			
16日	塞尔达传说 时之笛3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	动作角色扮演	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
26日	像素之旅	Bit.Trip Saga	Aksys Games	益智	美版
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版
		2011年7月			
7日	剑、魔法与学院3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	角色扮演	日版
7日	罗特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	文字冒险	日版
14日	星际火狐3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版
28日	超级口袋妖怪 乱战	スーパーポケモンスクランブル	Nintendo	动作	日版
		2011年8月			
4日	迷惑馆	谜惑馆 –音の间に间に–	Capcom	文字冒险	日版
9日	洞窟物语3D	Cave Story 3D	NIS	动作	美版
11日	跃然而出！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	益智	日版
		2011年9月			
6日	压碎空间3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版
8日	恶梦谜题 冲击3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	益智	日版
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011 年秋	忍 3D	动作
2011 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作	2011 年内	潜水员 3D	动作
2011 年内	闪电十一人 GO	角色扮演	2011 年内	索尼克 世代 蓝色冒险	动作
2011 年内	马里奥赛车	竞速	2011 年内	超级马里奥 3DS	平台动作

杂志库
ZAZHIKU.COM

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻Ⅲ	Dungeon SiegeⅢ	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	暗影诅咒	Shadows of the Damned	EA	动作冒险	美版
28日	狙击手 幽灵战士	Sniper：Ghost Warrior	City Interactive	主视角射击	美版
30日	超级街头霸王Ⅳ 街机版	スーパーストリートファイター-Ⅳ アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
28日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
2011年8月					
3日	水果忍者 kinect	Fruit Ninja Kinect	Microsoft	动作	美版
2011年9月					
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
16日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
20日	战争机器3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
30日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011年10月					
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	黑暗之魂	ダークソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	美版
4日	漆黑Ⅱ	The Darkness	2K Games	主视角射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11日	极限竞速4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
20日	装甲核心Ⅴ	アーマード・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
25日	战地3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25日	舞蹈中心2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25日	kinect体育 第2季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
2011年11月					
8日	COD 现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
22日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	黄金梦想曲 X	格斗	2011 年内	最终幻想 XⅢ -2	角色扮演
2011 年内	刺客信条 启示录	动作	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年6月					
16日	纸箱战机	ダンボール戦机	Level-5	角色扮演	日版
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ ～戦いの记忆～	NBGI	动作	日版
30日	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
30日	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
30日	猛兽使与王子殿下 携带版	猛兽使いと王子様 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年7月					
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	桌面棋牌	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	音乐	日版
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	体育	日版
21日	战国BASARA 编年史英雄	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	动作	日版
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年8月					
4日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティーブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
4日	美食的俘虏 美食生存战	トリコ グルメサバイバル！	NBGI	动作	日版
4日	勇者30 Ⅱ	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
10日	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	模拟经营	日版
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25日	快盗天使	快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～	Alchemist	文字冒险	日版
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29日	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版 －サウンドインパクト－	NBGI	动作	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク～光と暗の皇女～	Gungho	策略角色扮演	日版
2011年12月					
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE －THE GEARS OF DESTINY－	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	科学的超电磁炮	文字冒险
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 Ver.2.5	音乐	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演

06.16 塞尔达传说 时之笛

3DS 动作角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



N64上最经典的一作《塞尔达传说》在13年后于3DS平台再度复活！以“穿越时空”为主题的本作无论是剧情还是解谜都相当有趣，游戏本身的素质自不必多说，凭借着3DS的裸眼3D机能，将海拉尔世界的壮美逼真展现于玩家眼前，堪称是目前立体效果最好的3D游戏。为方便新手玩家，游戏中增设了“预见之石”系统，可获得战斗和解谜的提示。同样，为满足高端玩家的挑战欲望，“里塞尔达”模型也被保留了下来！吹响手中的神笛，开展奇妙的时空冒险吧！

06.23 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3

PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



作为《工作室》系列”登陆PS3平台的第三作，《梅露露的工作》无论在画面还是在游戏玩法上都已经非常成熟，素质跻身一线日式RPG的行列。岸田唯美的人设配以清新的画风，依然是本作最大的卖点之一，而丰富且耐玩的炼金系统以及轻松上手的战斗也是众多FANS津津乐道的传统特色，并且系列前三作的主角在游戏中都将以不同的形式再次登场。对于那些厌倦了喧哗与血腥暴力的玩家来说，《梅露露的工作》无疑是进入暑期最佳的降暑良方，各种治愈的元素一定会让你爱不释手！

06.30 深渊传说

3DS 角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



本作是05年在PS2平台发售的同名游戏复刻版。“《传说》系列”每作都有一个对立点，本作也不例外。游戏围绕着“真与假”的对立而展开，讲述贵公子卢克和谱术师缇娅相遇后的冒险故事。其中主人公卢克的成长过程也被FANS奉为传说剧情中的经典。本次的复刻版不仅完美地继承了原作的精髓，还因为换成卡带而改善了令人诟病的读盘速度。游戏画面也由原先的4:3重制为更适合3DS屏幕的宽屏版。如果你因为种种原因而没体验到PS2版，这次可千万不要错过哦。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会刊登攻略（但不一定是下期）。

杂志库 ZAZHIKU.COM

文：孔繁博

天下聚会





高考终于过去了，每年的高考都伴随着几家欢喜几家忧，其实不管成绩怎样，大家都要面带微笑走好现在脚下的每一步，因为人生没有彩排，每一天都是现场直播，而且不是只有通过高考，才能赢得未来，路还有很多很多。感慨完还是要言归正题，那么下面就带大家感受一下端午节期间沈阳玩家们的聚会热情，分享即将举办的暑期石家庄、苏州及保定地区的聚会预告。想通过暑期举办“天下聚会”的玩家们也要快快行动起来喽，组织起身边丰富的玩家群体，将你优秀的活动组织能力及强烈的服务意识发挥出来吧，因为这将为你带来更多的人生履历，结识更多的知心好友，也欢迎加入天下聚会官方 QQ 群：35118195，与我们共同交流和进步。最后别忘了去“天下聚会”官方网站 http://party.ucg.cn 看看，查看、发布、分享聚会报道和预告，这个夏天少了你可不行哦！

“天下聚会”沈阳 PSP 玩家迎端午聚会

6月5日，端午节假期的第二天，也是我们沈阳 PSP 联盟举办聚会的日子。早上 9 点钟，一些玩家就提前来到会场帮忙布置会场。首先晒一下赞助，毕竟这是沈阳 PSP 联盟首次有第三方赞助的聚会活动，虽然赞助奖品没有多少，但也值得几位工作人员庆祝了。



■UCG提供的杂志及慧鑫游戏机专卖提供的PSP周边。

本次聚会分为自由联机、《MHP3》联机比赛、《GVG NP》三个环节，两场比赛分别都提供有不同的奖品。上午 10 点钟主办人孔繁博正式宣布活动开始，在说明活动安排之后，上午的自由联机正式开始。“赶紧放陷阱！”“赶紧捕获！”“赶紧断尾！”“刷到天鳞了！”随着猎人们的欢声笑语，怪物们可以说是遇到了灭顶之灾……与此同时《皇牌空战 2》和《山脊赛车 2》的联机也在进行，整个会场完全被玩家们的欢声笑语所覆盖。

中午 12 点进行《怪物猎人》比赛的报名，并且确定比赛任务为最新的下载任务《圆尾巴跟尖尾巴》（PS：怪物为尾锤龙跟绿迅龙），随着报名的结束，各个小队也开始积极地制定战术。直到下午 3 点钟，我们的《怪物猎人》比赛正式开始，各个队伍按照所制定的计划开始狩猎，经过角逐，其中一只队伍居然以不到 3 秒钟的优势获得最终胜利，比赛过程可谓相当激烈。比赛结束后当然是为获奖的小队颁奖啦，奖品虽然不重，但赢得胜利的心情让每个人都合不拢嘴。而随着比赛颁奖结束，本次活动也进入了尾声，大家聚在一起合影留念，缅怀这快乐的时光。希望下次聚会快快到来，希望能在活动中加入更多动漫元素，当然，还要欢迎更多女玩家们加入。而我们也在这里宣布，8 月中旬沈阳 PSP 玩家群还将举办一次大型的聚会，作为主办者的笔者，相信下一次的活动一定能办得更好！沈阳天下聚会 QQ 群号：36570388，我们欢迎您的加入，定期举办的小型聚会一定会让你在游戏的道路不再孤独！



■聚会全家福，拿海报的那人就是我！



■获得猎人比赛第一名的狩猎小队，可谓是大丰收，看他们笑得多灿烂。



■正在联机的玩家们。

聚会预告-石家庄暑假大聚会

聚会名称：聚在一起，产生快乐！
聚会时间：2011年7月24日 早8：30～晚8：00
聚会地点：河北石家庄水源路铁路32宿舍24栋3单元602
报名手机：13633119621
报名QQ：907059054
报名QQ群：124562378
报名联系人：陈老莲
报名费用：每人10元
预计规模：25人
聚会口号：聚在一起，产生快乐！
聚会内容：家用机比赛，掌机联机对战，桌游聚会
流程内容：PS3版火影忍者、【终极忍者风暴 2】、【漫画英雄 VS CAPCOM 3】、【超级街头霸王Ⅳ】、【实况足球2011】友谊赛；NDS，PSP联机对战；桌游聚会；PS、PS2、PS3、NGC、Wii、XBOX、XBOX360各种主机随意体验，聚会现场出售各种小吃及可乐，丰富奖品等你拿！
感谢金龙游戏（海龙分店）及太和电子城二楼老头游戏专卖提供奖品。

保定掌机联盟暑假大聚会

《胜利十一人 2011》和《怪物猎人 3》是这次聚会的重点，《俄罗斯方块》、《马车》等联机游戏，缺的就是你参与！满足你竞技的欲望，过足游戏瘾！

时间：7 月 31 日上午 9 点 30 分整
地点：保定总购麦当劳二楼
联系电话：13833224874（请短信联系，谢谢合作）
联系人：李峥
联系 QQ：435127519（加入时注明天下聚会）
保定天下聚会群：45783730（加入时注明天下聚会）

比赛安排：
PSP 游戏为《怪物猎人 3》、《胜利十一人 2011》、《山脊赛车 2》
NDS 游戏为《应援团》、《马车》
午餐及晚餐：AA 制
预告号召：
几位组织者会为大家服务，也希望大家配合，请大家注意随身物品以及关注我们的活动安排。友谊第一，竞技第二 让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友！此次活动无商业性质 让我们在暑期长假放松交友！独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情！

2011-苏州掌机联盟-ChinaJoy-第三次大巴游

聚会名称：“天下聚会”第3届苏州掌机团CJ游
时间：2011年7月30日
地点：苏州市会议中心集合，乘坐包车大巴开往上海ChinaJoy主会场
时间：7：00统一集合→上海17：30集合→回苏州
预计人数：80人
消费标准：60元一人的包车费+会场门票100元/人（可能会涨价150元/人，具体看实际情况）
游戏平台：PSP、NDS、3DS
活动目的及其意义：ChinaJoy的全称是“中国国际数码互动娱乐展览会”，用大白话来说就是电子游戏展，是中国最大的年度游戏展览，定位与美国的E3展会相同。为了能使这些玩家进行更深入的交流，而且又是国产游戏展，故举行了本次ChinaJoy活动。
趣味游戏问答：主要是围绕一些游戏的常识，豆知识，以及心得方面的问答。目的是让玩家之间有互动，交流游戏，交流心得，普及游戏知识。（本次我们不再加入游戏比赛，因为是车上，所以加入了自由游戏。）

报名信息表：	
报名 ID：	姓 名：
性 别：	电 话

（请按要求回复信息进行报名，携带家属朋友的也请将人数写清楚。）
QQ群报名：11381702（推荐）
邮箱报名：976639365@qq.com（推荐）
电话报名：13402513365
联系人：苏州萝卜

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏光环HD Vol. 2

E3 2011 高清特辑

超过300分钟（D9-ROM×3）+16页全彩手册+精美大海报

- E3三大发布会全程影像 -

微软、索尼、任天堂三大发布会完全收录
前所未有的容量、三张D9盘近30G超大数据量
高清画质配合中文字幕，带来亲临现场般的震撼

- 最新高清游戏影像集锦 -

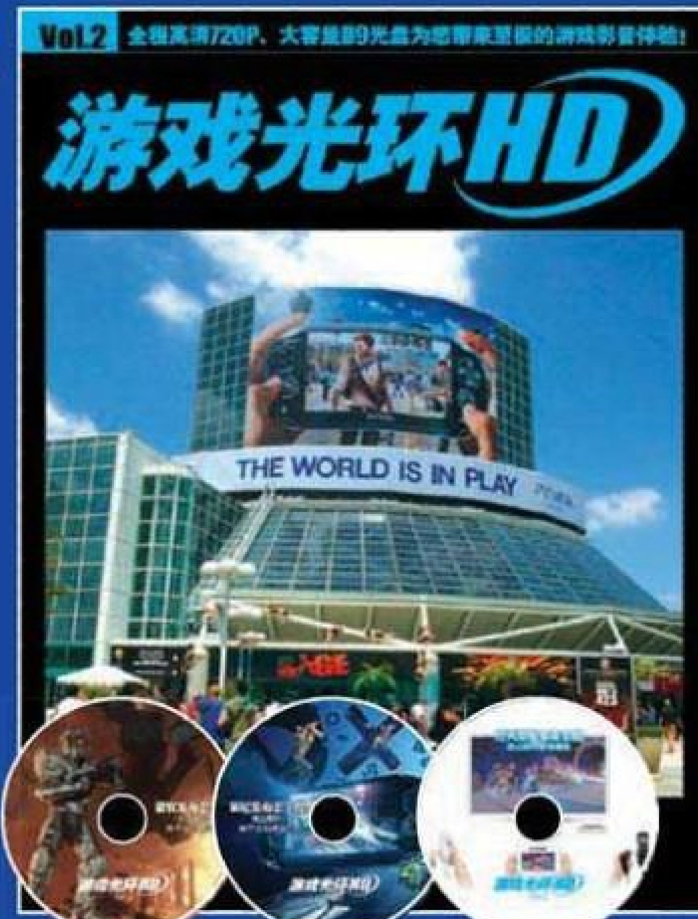
囊括独占大作与跨平台游戏在E3首次公布的影像
720P高清加优质中文字幕
热门新作第一手情报应有尽有

【光盘采用数据DVD形式，可在PC/PS3等设备上播放】

- E3 2011独家文字报道特辑-

三大厂商发布会总览概述与亲历解说
PSV、Wii U两大新主机
最速尝鲜报告
七嘴八舌评说E3，为您细数本届E3之最
小编飞赴洛城
献上最E3展会现场图秀
历届E3回顾特稿
重温历史上的经典瞬间

【手册文字可配合光盘内容阅读，为您全方面展示E3】



6月下旬 全国上市

AKB48 友摄 写真集 蓝色相簿

全彩32开176页 附送120分钟DVD

由日本超人气女子偶像团体“AKB48”全体成员，手持数码相机在一年间互相抢拍，将超过15000张私房照片精心筛选，编制而成了“红・蓝”两本珍藏相簿。更衣间、自家的厨房、舞台休息室、关岛、俄罗斯，“友摄”写真集为你记录了舞台上所看不到的，最真实、最亲切的AKB48，《蓝色相簿》收录了大岛优子、板野友美、柏木由纪、小岛阳菜、筱田麻里子等人气成员为相片叙述的一些故事。本专辑务求将这个从日本红遍至世界各地的天团推广给更多读者，并附送AKB48“东京秋祭演唱会”第二天的精华影像，为广大AKB48 FANS呈献的挚爱珍藏。



6月下旬 全国上市

怪物猎人狩猎志 Vol. 11

16开全彩24页+双DVD



《怪物猎人狩猎志》新一辑6月下旬即将上市，继续为大家带来众多精彩狩猎视频，本辑依然附送双DVD。Disc A中收录有众多达人玩家的高超打法和技巧，还收录有《MHP3》中火山场景隐藏世界的进入方法，此外还有Capcom为纪念猎人俱乐部会员突破100万而举办的庆祝活动的现场视频，绝对精彩，Disc B继续带来东京电视台的人气狩猎节目——“一起狩猎吧！”的最新几期精彩节目，敬请期待。

6月下旬 全国上市

爱图e族 Vol. 29

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

爱图e族
改版计划启动
175克亚光铜板纸
打造原版画集般精良品质

更耐看的丰富内容
更精美的印刷效果
一切只为缔造
最具收藏欣赏价值的图库宝典



6月下旬 全国上市

游戏・人 Vol. 42

大16开全彩136页+音乐CD

《勇者斗恶龙》，感动一代日本人的国民RPG，在其迎来25周年生日之际，本辑《游戏・人》特别打造纪念特企，从制作人堀井雄二的游戏生涯，到系列的回顾与趣闻秘话，所有热爱《DQ》的玩家都将在本文中找到昔日的感动。E3 2011华丽落幕，本辑卷首特稿将对这届展会及其对未来游戏产业格局的深远影响进行透彻剖析，透视PS Vita与Wii U的战略前景。“工作室物语”将潜入Valve公司内部，以充满故事性的方式讲述《入口2》等大作的开发内幕与Valve的秘密。“游人小说”栏目将强势回归，精彩游人故事为您消暑。
炎炎盛夏，《游戏・人》伴您在家中静静品味游戏文化。



7月上旬 全国上市



Gamehall E3 2011特别奉献
三大厂商发布会精选合集
50余款新作影像海量收录
未知海域3 德雷克的诡计 | 光环4 | 战争机器3
塞尔达传说 天空之剑 | 街头霸王对铁拳 | 最终幻想XIII-2
古墓丽影 | 战地3 | COD 现代战争3 | 刺客信条 启示录
抵抗3 | 小小大星球PSV | 未知海域 黄金深渊 | 极限竞速4 | 舞蹈中心2
光环 战斗进化 周年版 | 马里奥赛车3DS | 超级马里奥3DS | 阿修罗之怒 | 鬼泣DMC
幽灵行动 未来战士 | 疯兔 活蹦乱跳 | 质量效应3 | 索尼克 世代
虐杀原型2 | 真・三国无双PSV | 生化奇兵 无限 | 忍者龙剑传3 | 黑道圣徒3
特别收录：星夜的E3影像游记
特稿
超级机器人大战
原创世纪 系列回顾